PS one
XBOX
LIS LIETUVIŠKAS ŽURNALAS
VIDEOŽAIDIMUS
Nr. 01/2003
Kaina 5,30 Lt
APIE
Kaina 4,90 Lt
prenumeratoriams
58
puslapiai
007
nightfire

playstation@oho.balt.net irc: # va_playstation

Turinys

REDAKCIJA 004

NAUJIENOS 004

BOTTOM 008

TEMA 009

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

VA IŠ DIRBTUVIŲ 014

SPACE CHANNEL 5: PART 2
LARA CROFT TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS
MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE
MIDNIGHT CLUB 2
VEXX
RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC

PS 2 APŽVALGA 020

BMX XXX
SPIDER MAN: THE MOVIE
STUNTMAN
FINAL FANTASY X
NBA SHOOTOUT 2003
DINASTY WARRIORS 3

PSONE APŽVALGA 038

ROSWELL CONSPIRACIES
WRC ARCADE
CAPCOM VS SNK PRO
DISNEY'S TREASURE PLANET
COUNTDOWN VAMPIRES
TONY HAWK'S PRO SKATER 4

GBA APŽVALGA 050

V-RALLY 3

GAME CUBE APŽVALGA 052

METROID PRIME

GAME PAUSED 054

Redakcijos nuomonė nebūtinai sutampa su tekstų autorių nuomone.
Bet jų žodžiuose yra tiesos.

Vyr. redaktorius Linas Krapavickas
Redaktorius Artūras Rumiancevas
Stilistė Irma Sadauskaitė
Dizaineris–maketuotojas Ričardas Jaščemskas

Redakcija: Žydrūnas Kliševičius, Edmundas Valaitis, Kristina Dembinskaitė, Aurelija Pociūtė, Jurgita Martikaitienė, Liutauras Šmatavičius, Henrikas Kirnisenka, Erikas Ovčarenko, Aidas Gelžinis, Paulius Strazdas, Aimis Kasparavičius, Žygimantas Kudirka, Arijus Žakas.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza".
ISSN 1392–9534
Spausdino II „Petro ofsetas"
(Žalgirio 90, LT–2000 Vilnius).
Tel.: (5) 273 33 47.
Užs. Nr. 38.
Redakcijos tel.: (37) 312 352,
faks.: (37) 311 585.

Dėl reklamos žurnale kreiptis į firmą „SKY DOT",
tel.: +370 5 2338048,
faks.: +370 5 2338043.
El. paštas: skydot@skydot.lt

Sveiki!

Nuo pat pirmosios dienos, kai išleidome praėjusį numerį, išplėtę akis ir suglaudę ausis laukėme jūsų, mieli skaitytojai, reakcijos. Ruošėmės šarvus kritikos krušai, statėmės barikadas, bet kartu ir tikėjomės pagyrimų bei patarimų, kaip gyventi toliau. Kaip bebūtų gaila, sulaukėme tik vieno kito laiškelio. Žinome, patys kalti, kad neįdėjome kupono, tad šį kartą savo klaidą taisome. Tačiau jūsų nuomonės ir vertinimų labai reikia ne tik kuponuose. Nebijokite drąsiai papasakoti viską, ką galvojate apie mus, ko žurnale trūksta, kas gerai ar blogai.

Praėjęs mėnuo buvo ramus ne tik laiškų, bet ir žaidimų atžvilgiu. Po atostogų karštligių viskas šiek tiek aprimo, naujienų nedaug, niekas nebeskuba. Tad nusprendėme šiek tiek sugrįžti į praėjusius metus ir papasakoti apie kiek senesnius žaidimus, kurie tikrai nusipelno dėmesio, nors jo ir negavo dėl laiko ir vietos stokos. Tokia proga pasitaiko retokai. Netrukus vėl užgrius krūvos naujų superžaidimų ir neliks laiko kasinėtis po praeitį.

Didžiausia mėnesio keistenybe galima pavadinti drąsų vienos kompanijos ketinimą paskandinti mūsų mylimiausią PS2 ir kitas konsoles. Na na, pažiūrėsime, kas išeis iš tos superkonsolės. Naivu tikėti, kad tikrai įmanoma sukurti kažką visiškai naujo ir puikaus ir akimirksniu užkariauti rinką. Sony metų metus dirbo, kad pasiektų tai, ką dabar turi, o jų populiarumas nuolat didėja. Mes tuo tvirtai tikime ir stengiamės nors truputį prisidėti prie šių konsolių ir žaidimų populiarinimo. PlayStation nepasiduos!

Turėjome laisvesnio laiko ir panaršėme po internetą. Radome mūsų svajonių automobilį... :)

EA suvienija studijas, uždaro Westwood

Leidėjas atskleidžia planus apie didelę naują studiją Los Andžele. Joje kartu dirbs Medal of Honor ir C&C: Generals komandos bei darbuotojai iš uždaromos Westwood studijos.

Nepaisant Westwood studijos uždarymo, EA turi aiškius planus remti Earth & Beyond žaidimo kūrimą. Žaidimo darbuotojai bus perkelti į Redwood Shores studiją. Nors pagrindinė studijos uždarymo priežastis yra naujų projektų stygius, EA patvirtino, kad turi „aktyvų planą tęsti Comand & Conquer serijos žaidimus“.

Dabartinėje EA studijoje Los Andžele dirba Medal of Honor konsolinių žaidimų kūrėjai. Medal of Honor serija prasidėjo DreamWorks Interactive studijoje, kurią EA vėliau įsigijo. Susijungimas leis komandai išsikelti iš dabartinių patalpų DreamWorks pastate.

Naujajai studijai kuriami dideli planai. Pradžioje ten dirbs 200 kūrėjų ir pagalbinių darbuotojų iš trijų studijų, o per kitus dvejus ar trejus metus planuojama pasamdyti dar 300 kūrėjų. Taip studija taps antra pagal dydį EA lokacija po Redwood Shores Kalifornijoje.

Vivendi gali parduoti Blizzard, Sierra ir UI

Keli naujienų šaltinių pranešė, kad Vivendi Universal derasi su Microsoft apie galimą žaidimų padalinio, kuriame yra Blizzard, Sierra ir Universal Interactive, pardavimą. Nors dauguma reportažų kalba apie Microsoft kaip pagrindinį pirkėją, kiti leidėjai taip pat gali dalyvauti pirkime. Pati Microsoft gandus komentuoti atsisakė.

Vivendi Universal siekia gauti nuo vieno iki dviejų milijardų dolerių, kurie bus skirti didžiulėms kompanijos skoloms padengti. Praėjusį rudenį Vivendi paneigė, kad planuoja parduoti žaidimų padalinį, tačiau ji pardavė savo knygų leidybos verslą. Dabar kompanija bando išvengti legalių sutarčių, draudžiančių parduoti Universal Studios ir USA Networks.

Activision sutartis su DreamWorks

Activision ir DreamWorks paskelbė, kad pasirašė kelerių metų leidybos sutartį, kuri Activision suteikia išskirtines teises kurti ir leisti žaidimus pagal būsimus animacinius filmus Sharkslayer, Madagascar ir Over the Hedge.

„Mes labai džiaugiamės, kad galėsime dirbti su šiais įdomiais DreamWorks filmais“, — sakė Ronas Durninkas, Activision prezidentas. „Kiekvienas iš šių trijų filmų suteikia idealų pagrindą išskirtinio žaidimo kūrybai. Sutartis parodo mūsų ryškų strategijos plėtimą kuriant žaidimus, paremtus geriausiais vardais“.

Pirmas iš šių filmų Sharkslayer pasirodys 2004 metų rudenį. Filmas pasakos apie jauną žuvį vardu Oskaras, kuri sužino apie ryklių krikštatėvio sūnaus nužudymą. Herojus nusprendžia prisiimti atsakomybę už žudynes.

Sega bosas pas Microsoft

Pyteris Muras, ankstesnis Sega of America prezidentas, prisijungė prie Microsoft ir tapo pardavimų ir rinkodaros viceprezidentu. Savo naujose pareigose Muras prižiūrės Home and Entertainment padalinio pardavimus, tarp kurių yra Xbox konsolė, Xbox ir PC Microsoft Game Studios žaidimai, kita programinė įranga. Ataskaitą apie darbus Muras turės pateikti tiesiai Robiui Bachui, vyresniajam Home and Entertainmend Division viceprezidentui ir vyriausiajam Xbox valdininkui.

Microsoft taip pat pranešė, kad regioninis Europos Home and Entertainment viceprezidentas Sendis Dunkanas išeina į pensiją po 17 darbo metų. Šias pareigas užims Edvardas Rosini, kuris Microsoft kompanijoje dirba jau 10 metų ir dabar vysto produktų kūrimo projektus Microsoft Game Studios.

NEC vėl atidaro kūrimo studiją

TurboGrafx-16 kūrėja kompanija NEC pranešė, kad JAV atidarė naują žaidimų padalinį NEC Interchannel. Nauja atšaka leis žaidimus, skirtus PS2, GameCube, Xbox ir GBA sitemoms. Padaliniui vadovaus buvęs Capcom Entertainment viceprezidentas Klintas Kurahashi. „Panaudodami turtingą videožaidimų patirtį ir NEC resursus, mes tikimės įtakoti ateinančių metų rinką“, — teigė Kurahashi. Pirmasis žaidimas, kurį išleis naujoji kompanija, bus Tube Slider GameCube platformai.

Nintendo paleis naują sistemą

Nintendo paskelbė apie planus išleisti naują konsolę 2005 ar 2006 metais, kurie sutaps ir su naujų Sony ir Microsoft konsolių išleidimu.

Nintendo prezidentas Satoru Iwata pranešė, kad GameCube pardavimai nepasieks pradinio kompanijos tikslo — 10 milijonų per 2002 ir 2003 finansinius metus. Kaip bebūtų, Game Boy Advance ir toliau puikiai perkamas, o jo populiarumą dar didina Pokemon žaidimai.

Silent Hill 3 garso takelio CD

JAV Silent Hill 3 bus pardavinėjamas kartu su 70 minučių garso takelio CD. Diske bus muzika, kurią sukūrė ir atliko žaidimo prodiuseris Akira Yamaoka (Tokijus), bei keturios vokalinės dainos.

Silent Hill 3 pasirodys vasarą. Ar diską išvys Europa, Konami atstovas nepatvirtino.

Mc Farlane monstrai

Konami pranešė, kad PS2 sistemai kuria veiksmo / muštynių žaidimą, paremtą McFarlane Monsters žaislų serija. Žaidėjai valdys monstrų medžiotojus ir kovos po įvairias aplinkas ieškodami Drakulos, Frankenšteino, Vilkolakio ir kitų padarų. Žaidėjai galės naudotis kardais ir kitais ginklais bei atlikti įvairias burtų atakas. McFarlane's Monsters turi pasirodyti šį rudenį.

Nintendo remia snieglenčių renginius

Nintendo nusprendė remti snieglenčių renginius. Kompanija buvo *Burton European Open* rėmėja ir žada sponsoriauti *MTV Winterjam 2003*. Pirmasis turnyras jau įvyko sausio 18–25 dienomis Livigno mieste, Italijoje. Čia *Nintendo* pastatė didžiulę *GameCube* išvaizdos kliūtį. Sportininkui, atlikusiam įspūdingiausią triuką, *GameCube* skyrė 2000 eurų prizą. Konkursą laimėjo Eero Ettala iš Suomijos, virš *GameCube* atlikusi *Frontside Rodeo 5* triuką (gaila, nežinome, kaip tai atrodo :)).

MTV Winterjam 2003 renginyje, kovo 14 d. vyksiančiame Davose, Šveicarijoje, *Nintendo* naudos *Metroid Prime* temą. Dalyviai galės žaisti *Metroid Prime*, rodomą ant didžiulės sienos, kuri bus įrėminta ledinėmis žaidimo herojės Samus skulptūromis.

Nauji EyeToy žaidimai

Naujoviškas SCEE kameros pultelis privers mus mojuoti rankomis.

Daugumai žaidėjų PS2 DualShock pultelis yra labai tinkamas: jis ergonomiškas, patogus, mygtukai išdėstyti tinkamai. Kaip bebūtų, Sony nusprendė pateikti mums šį tą neįprasto. Išradingas įtaisas EyeToy šiuo metu kuriamas SCEE Londono studijoje. EyeToy remiasi skaitmeninių kamerų technologija. Jis neturės jokių mygtukų, o vietoj jų naudos sąsają, kur žaidimą reikės valdyti mojuojant rankomis.

Pernai metais pranešus apie EyeToy, kartu buvo paskelbta apie kelis žaidimus. Kuriami Wishi–Washi (pirmasis pasaulyje langų plovimo žaidimas), klasikinis arkadinio stiliaus Kung Foo! ir ritmo veiksmo žaidimas Beat Freak. Dabar sąrašą papildė Plate Spinner (lėkščių sukimo žaidimas), Boxing Chump (pasilenkite, išsisukite ir smokite priešininkui), Mirror Time (sudėtingas taikymasis veidrodžių salėje) ir Keep Ups (pats kamuoliukas neįdėtas). Kitas naujai paskelbtas bruožas yra „video žinutės". Galėsime kurti trumpas audio ir video žinutes savo draugams ir išsaugoti PS2 atminties kortelėje. Kiekvieną įrašą galima bus paleisti per TV, taip organizuojant minižaidimų turnyrą.

Paskelbti AIAS apdovanojimų finalistai

Interaktyvaus meno ir mokslo akademija (AIAS) paskelbė Interaktyvių Pasiekimų apdovanojimo finalistų sąrašą. Akademija suteiks apdovanojimus daugiau nei 30-yje kategorijų konsolių, kompiuterių ir online žaidimų srityse. Šių metų mėgiamiausias yra Metroid Prime — jam suteiktas rekordinis 10–ies nominacijų skaičius. Keli žaidimai gavo po šešias nominacijas: Grand Theft Auto: Vice City, Ratchet & Clank ir Splinter Cell.

„Kasmet mes matome vis daugiau žaidimų, demonstruojančių naujoves, kūrybingumą ir įvairovę", — teigė Polas Provenzano, Interaktyvaus meno ir mokslo akademijos prezidentas. „Malonu tarp finalistų išvysti tokį išskirtinį žaidimų kūrėjų veteranų ir naujų studijų mišinį."

Prestižinių apdovanojimų finalistai:

2003–ųjų metų žaidimas:
- Animal Crossing (GameCube)
- Battlefield 1942 (PC)
- Ratchet & Clank (PS2)
- Metroid Prime (GameCube)
- Grand Theft Auto: Vice City (PS2)

2003–ųjų konsolių metų žaidimas:
- Splinter Cell (Xbox)
- Ratchet & Clank (PS2)
- Metroid Prime (GameCube)
- Grand Theft Auto: Vice City (PS2)
- Eternal Darkness: Sanity's Requiem (GameCube)
- Animal Crossing (GameCube)

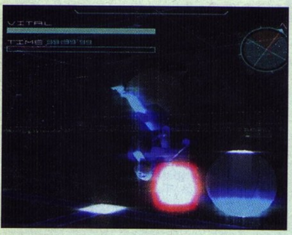
Cy Girls neria į veiksmą

Jei neskaitote japoniškų komiksų ar neperkate žaisliukų, Cy Girls vardas turėtų jums nieko nereikšti. Šios 12 colių seksualios futuristinės mergaitės, sukurtos Japonų žaislų kompanijos ir žaidimų leidėjos Takara, turi viską, ko bijo ar vengia Barbės. Užuosdama didelių pinigų kvapą, Konami nusipirko Cy Girls licenciją ir sunkiai dirba ruošdami naują sprogimą PS2 pasaulyje.

Apibūdintas kaip „laukiniai kiber–trilerio nuotykiai", Cy Girls leidžia žaisti Ais ir Asukos vaidmenyse. Dvi agentės bando nukauti bevardį blogio sindikatą. Keista, bet ankstesniame Konami pranešime agenčių vardai buvo Skai ir Shadow, o veikėjos paremtos tų pačių vardų žaisliukais. Vienintelis tikras faktas tas, kad mirtinas duetas dar žinomas vardu „Divers" dėl jų ypatingų savybių „nardyti" tarp realaus ir virtualaus pasaulių, kad aptiktų informaciją, daiktus ir priešus.

Be abejo, kiekviena mergina turi unikalių savybių, dėl to norint įvykdyti tam tikras užduotis, reikės jų abiejų. Ais/Skai yra hakerė ekspertė, kuri labiau mėgsta nukauti priešus ginklais, nei asmeninę kovą, o Asuka/Shadow naudoja ninzės taktiką prisėlinti prie priešo ir pribaigti Katana kardu. Abi merginos gali pasinaudoti „nardymo" savybėmis ir parsisiųsti naujų kovos technikų (Matricos stiliumi).

Cy Girls Amerikoje pasirodys tik rudenį, tad Europoje jų sulauksime tik metų pabaigoje. Gaila.



Final Fantasy Origins detalės

Square paskelbė papildomos informacijos apie Final Fantasy ir Final Fantasy II išleidimą Šiaurės Amerikoje. Abu žaidimai bus išleisti viename diske pavadinimu Final Fantasy Origins. Juose, kaip tikimasi, bus keletas pakeitimų. Abiejų žaidimų patobulinti garsas ir vaizdai, pridėta kompiuterinės animacijos scenų. Be to, Origins diske bus foto galerija su vaizdais, kuriuos žaidėjai „atrakins" žaidimo metu. Kita nauja galimybė suteiks žaidėjams išsamią informaciją apie įvairius žaidimų padarus bei žaidimo režimus. Taip Final Fantasy I ir II taps labiau prieinami naujokams.

Final Fantasy Origins JAV turėtų pasirodyti balandžio mėnesį. Kada pasirodys Europoje, dar neaišku.

Papildomi Splinter Cell PS2 bruožai

Praėjusiame numeryje jau šiek tiek papasakojome apie Splinter Cell PS2 versiją. Dabar Ubi Soft paskelbė, kad mūsų mylimiausioje konsolėje žaidimas turės nemažai naujų bruožų. Galėsime naudotis nauju žiūronų vaizdo šalmu, išbandyti keturis naujus lygius Power Plant teritorijoje, pasižiūrėti 30 minučių kino intarpų ir naują keturių minučių intro filmuką, kuriam muziką sukūrė Prahos Orkestras. Ubi Soft planuoja, kad Tom Clancy's Splinter Cell palaikys Dolby Pro Logic II garsą.

PlayStation 2 versija turėtų pasirodyti kovo pabaigoje.

Vėžliukai Ninzės

Neseniai vykusiame Konami renginyje kompanija parodė naują Teenage Mutant Ninja Turtles žaidimą, kuris ruošiamas PS2 ir GameCube platformoms. Žaidimas remsis nauju animaciniu filmu, tad visi veikėjai bus sukurti pagal animacinius antrininkus. Žaidime bus Leonardo, Rafaelis, Donatelo ir Michelanželo vėžliukai bei Ninja Turtle visatos blogiečiai, Šrederis, Fo-ot Clan ir kiti.

Deja, dar per anksti pasakyti, kaip žaidimas atrodys, bet Konami atskleidė, kad jame bus istorijos režimas ir versus galimybė. Teenage Mutant Ninja Turtles taip pat kuriamas ir Game Boy Advance sistemai. Visi žaidimai turėtų pasirodyti spalio mėnesį.

Ruošiamas Hitman 3?

IO Interactive šiuo metu dirba su trečiuoju Hitman serijos žaidimu. Pranešta, kad žaidimo biudžetas siekia 43 milijonus JAV dolerių. Žaidimas planuojamas išleisti 2004–ųjų pavasarį. Be to, šiuo metu Eidos tariasi su įvairiomis Holivudo studijomis apie filmo, paremto Hitman serija, kūrimą.

Naujas X–Failų žaidimas

Vivendi Universal pranešė apie X–Files: Resist or Serve žaidimą. Black Ops Entertainment ruošia jį PS2 ir Xbox konsolėms. Jame bus trys visiškai nauji epizodai. Daugelis balsų ir modelių bus paimti iš TV serialo, tarp jų, be abejo, ir patys Deividas Duchovny ir Džilian Anderson. X–Files: Resist or Serve veiksmas vyksta Red Falls mieste. Teks tyrinėti neįprastas žudynes, vaiduoklių pasirodymus ir kitą kraupią veiklą. Galiausiai žaidimas nuves komandą iki palaidoto ateivių kosminio laivo, vyks mūšis, kad apsaugotų Žemę nuo ateivių invazijos. Na, nieko naujo, eilinis pasaulio gelbėjimas, bet turėtų būti įdomu.

X–Files: Resist or Serve planuojamas išleisti vasarą.

EA gauna Soul

Electronic Arts pranešė, kad leis Soul Calibur II žaidimą PAL teritorijose. Dar nekalbama apie tikslią datą, bet smagu vien dėl to, kad šį žaidimą išties išvysime Europoje.

PS2 versijoje bus du nauji herojai: Tekken veikėjas Heihachi Mishima ir Necrid — naujas Todo McFarleino sukurtas veikėjas. Na, bet mus labiau domina išvysti besiplaikstančią vėjyje Kasandros suknelę kai ji be gailesčio greitais dūriais pjauna priešą. Gryna judesio poezija.

Konami paskelbia apie Gradius V

Konami pranešė, kad kuria penktąjį Gradius serijos žaidimą. Naujasis žaidimas bus išleistas PS2 konsolei ir žaidėjams vėl leis valdyti Viką Vaiperį. Nors jokių detalių nepateikė, Konami pasakė, kad žaidime bus naujų dizaino elementų ir valdymo schema. Gradius V turėtų pasirodyti rudenį.

Shinobi pjaustys Europą

Jau seniai JAV ir Japonijoje parduodamas klasikinis ninzių veiksmo žaidimas Shinobi pagaliau pasirodys ir Europoje. Mums jį pristatys ne kas kitas, o SCEE ir Sega Europe. Gegužės mėnesį išvysime naują herojų Hotsuma — kardą valdantį garbingą ninzę, kuris pasiryžęs kruvinai atkeršyti paslaptingoms jėgoms, sunaikinusioms jo Oboro klaną.

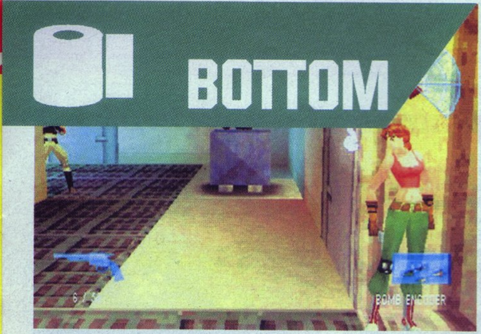
Nepaisant perkėlimo į 3D, žaidimo struktūra smarkiai atspindi originalųjį arkadų žaidimą su tiesine lygių progresija, tūkstančiais priešų, ir klasikiniais didžiuliais lygių pabaigos bosais. Hotsuma turi kelis naujus judesius, apie kuriuos senesnis Shinobi lyderis Joe Musashi galėtų tik pasvajoti. Hotsuma gali bėgioti sienomis ir atlikti žaibiškai greitas atakas, leidžiančias bėgioti aplink antgamtiškus priešus. Reikės dar kartą pasižiūrėti Bishunmo.

Sony taikosi į naują žanrą

Sony ruošia mums dar vieną siurprizą. Pagal The Magic Box, naujas žaidimas Operator's Side yra „balso veiksmo nuotykiai", išties negirdėtas pavadinimas. Šiam žaidimui bus reikalingas USB mikrofonas. Idėja paprasta: esate įkalintas kosminio laivo operatoriaus kabinoje, o vienintelis išsigelbėjęs žmogus, kuris gali su jumis bendrauti, yra padavėja Rio de Janeiro. Ją turite nuvesti į saugią vietą.

Jos saugumo garantuoti negalima niekaip. Tam, kad išvestumėte ją iš laivo, turėsite naudoti balso komandas ir vadovauti jai kaunantis su aplink lakstančiais ateiviais. Stebėsite jos sveikatą ir ieškosite silpnų vietų ateivių šarvuose. Pakeliui sutiksite kelis išgyvenusius žmones, sargybinį ir dauguma iš jų mielai jums padės.

Intriguoja, ar ne? Nekantraujame išbandyti šį naują daikčiuką. Kol kas vienintelė problema yra kalbos barjeras — nebent mokėtumėte japoniškai :). Reikia tikėtis, kad žaidimas ilgai neužtruks, bus išverstas į anglų kalbą bei pasirodys Europoje.



DANGER GIRL

PAVOJINGAS ŠLAMŠTAS

Šiandieninė komiksų pramonė, ypatingai Vakaruose, tiesiog apsėsta iškreipta moters kūno anatomijos vizija. Jie suranda įvairiausius būdus savo herojes aprengti kiek įmanoma siauresniais drabužėliais ir vaizduoti jas provokuojančiomis pozomis. Piešiniai gal ir neblogi, istorijos taip pat pakenčiamos. Blogiausia, kad tai — tik marketingo triukas, nukreiptas į jaunuolius, kad šie pirktų tą nelemtą komiksą.

Danger Girl videožaidimas sukurtas pagal to paties pavadinimo komiksą. Šio žaidimo pirkimai garantuoti (priežastys išvardintos aukščiau), tačiau pirkėjai pakliūna į marketingo spąstus ir negauna nieko daugiau, kaip tik blogą žaidimą.

Danger Girl žaidžiamas baisiai. Pavojingosios Mergaitės reaguoja taip, tarsi būtų po vandeniu — lėtai ir tingiai. Šokinėjimas — košmariškas, dažnai vedantis į pultelio sudaužymą. Visa kita panašiai: judėti labai sunku, nes žaidimas tiesiog nesusijęs su pulteliu.

Žaidimas yra paprasta nuobodybė. Vaikščiojate ir laukiate ženklų, ką toliau daryti. Tikslai gal ir reikalingi lygio išdėstymui pateisinti, tačiau žaidimas vis tiek nesmagus. Kelis gerus dalykus rasti galima, pavyzdžiui, ribotų animacijos scenų valdymas, tačiau šiame žaidime niekas nežavi, nebent vertintume visaip demonstruojamas Pavojingų Mergaičių grožybes. Bet ir tai negelbėja, netgi dar labiau menkina žaidimą.

Danger Girl grafika yra tokia pat baisi, kaip ir žaidimas. Aplinkos nedetalizuotos, tačiau kadrų kaita vis tiek per lėta. Kai kurie elementai — tiesiog bjaurūs, animacija, judesiai ir spec. efektai taip pat verti įrašo skundų knygoje. Neabejojame, kad PlayStation gali daugiau. Danger Girl — nykus spektaklis tikro žaidėjo akiai.

Garsas ir muzika — vidutiniai. Ginklų efektai gan nuobodūs, aplinka prikimšta vienodų garsų. Muziką dar galima pakęsti, t.y. jos nebūtina išjungti žaidžiant, bet visa kita...

Danger Girl yra vienas iš tų žaidimų, kurie vos paleidus priverčia susiraukti. Baisų moterų išnaudojimą gal ir galima būtų atleisti, jei žaidimas turėtų bent gramą kokybės. Liūdna, bet šį žaidimą prisimins tik dėl didžiulių moterų krūtinių. Gėda komiksų ir videožaidimų kūrėjams.

EVOLUTION SNOWBOARDING

Kaip žemai krito didieji! Po dviejų nesėkmingų bandymų sukurti snieglenčių simuliatorius PlayStation 2 ir Xbox konsolėms ESPN Winter X-Games Snowboarding, Konami bando apsisukti 180° kampu ir išleidžia Evolution Snowboarding (ES). Deja, nieko gero iš to neišeina. Evolution Snowboarding žaidžiamas kaip arkadinis žaidimas, nors yra panašus į senesnius Winter X-Games darbus. Joks čia siurprizas: Konami prarado ESPN licenciją, ir paprasčiausiai perdaro tą patį variklį. Kūrėjams bent jau pavyko išsaugoti senesnių žaidimų veikėjus — snieglenčių sportininkus.

Visa ES žaidimo esmė, be abejo, yra beprotiškas lėkimas kalnu žemyn ir užpakalių spardymas. Evolution (karjeros ar istorijos režimo atitikmuo), Duel ir Quick žaidimo režimuose teks dideliu greičiu čiuožti, rankioti galios padidintojus ir daužyti kvailų AI žaidėjų kaukoles. Pastarajam darbeliui turite pakankamai priemonių, pavyzdžiui, grandinių, beisbolo lazdų ir kitų kovos įrankių. Priešai, nors ir kvaileliai, nesidrovi duoti atgal, tad reikia atidžiai stebėti savo sveikatos stulpelį ir nuolat pasiimti sveikatos padidintoją, kurie atrodo kaip išvirtas kalakutas. Norint keliauti žaidimu, kiekvienoje trasoje teks atlikti tam tikras užduotis. Be to, kas kelias misijas sutiksite bosą.

Konami veržiasi į arkadinių žaidimų pasaulį pavydėdama sėkmės tokiems darbams, kaip SSX Tricky (EA Big) ir Dark Summit (THQ). Kompanijos EA ir THQ kūrė savo žaidimus nuo pat šaknų, tuo tarpu Konami savo simuliatoriaus variklį bando pritaikyti arkadiniam žaidimui.

Tiesa, šis „montažas" nėra labai jaučiamas. Veikėjų išvaizda vis tokia pat paprasta, o animacija nelanksti. Jokių SSX stiliaus triukų neišvysite. Trasos atrodo gan gerai, tačiau kažkaip tamsiai ir nelabai tinka snieglentėms.

Evolution garsas nesugeba išnaudoti savo Dolby Pro-Logic II technologijos. Kūrėjai tikisi, kad žaidimo sėkmę lems jo garso takelis, tačiau kažko ypatingo ten, deja, nėra. Įdomu klausytis nebent klasikinių Konami žaidimų garsų, tačiau tam juk nereikia jokių naujų technologijų! Sportininkai beveik nekalba, o tik dūsauja, garso efektai — vidutiniški.

Evolution Snowboarding negalima vadinti visiška šiukšle, tačiau bandymas, be didelių pastangų patobulinti seną variklį ir taip sukurti naują žaidimą, nepavyko. Mūsų manymu, reikia labiau pasistengti.

VIENAS LAUKIAMIAUSIŲ 2002 METŲ DARBŲ BUVO BENDRAS *EA* IR *EUROCOM* DARBAS *JAMES BOND 007: NIGHTFIRE*. DAUGELIS APŽVALGININKŲ JAU NUO RUGSĖJO TARŠKĖJO APIE NAUJĄJĮ ŽAIDIMĄ, INTERNETAS IR ŽURNALAI PASIPUOŠĖ LICENCIJUOTU PYRSO BROSNANO VEIDU, GRAŽIOMIS MERGINOMIS, EKRANO PAVEIKSLIUKAIS, DEMONSTRUOJANČIAIS GRAFINES ŽAIDIMO SAVYBES IR T.T. GALŲ GALE TAI ĮVYKO...

2002 metų gruodžio 28 d. bomba nukrito ant mūsų galvų, nes tą pačią dieną parduotuvių lentynas pasiekė *Nightfire*, skirtas *PS 2*, *Xbox*, *GameCube* ir *PC* sistemoms (*GBA* versijos išleidimas numatomas 2003 m. kovą). Deja, sprogimą išgirdo ne visi. *PC* savininkai skundžiasi, kad jiems skirta Bondo dalis nesprogo, o tik sušnypštė (kūrėjas *Gearbox Software*). Taip jiems ir reikia. Mūsų Bondas geresnis... Daug geresnis nei tas, kuris gelbėja pasaulį ant *PC*, tačiau ar jis tikrai geras, nuspręsti buvo sunku.

Šį kartą neslėpsiu savo asmenybės susidvejinimo simptomų ir papasakosiu, ką mano baltasis ir juodasis aš galvoja apie šią labai garsiai sprogti turėjusią bombą...

NUOSTABIOJI BONDOMANIADA

Pamenu tuos laikus, kai mama siųsdavo mane į parduotuvę pirkti bulvių arba pakeisti sifonus. Rankon įbrukdavo šimtinį briedį, o kad labai nesispyriočiau, leisdavo išsinuomoti kokį filmą maisto prekių parduotuvėje esančioje video nuomoje. Tada skambindavau kaimynui, kad šis palaikytų kompaniją dabar ir vakare, kai žiūrėsiu filmą. Valandų valandas stypsodavome prie kasečių, sužymėtų numerėliais, ir spręsdavome, ką žiūrėsim... Mes manėme, kad esam jau suaugę žmonės, todėl visi Briusai Ly, Čakai Norisai ir Džekiai Čanai būdavo stumiami į šoną, o jų vieton stodavo puikusis Džeimsas Bondas arba narsusis Indiana Džonsas. Taip taip... Mes irgi norėjom tokiais būti. Nežinau, kaip sekėsi mano kaimynui, bet aš visai neseniai pabuvojau Didžiojo 007 kailyje... Tai buvo nepakartojama.

Tiesa, pirmą kartą Bondu buvau dar 1998-aisiais, tačiau to nepajutau, nes klasioko namuose žaidžiau *Nintendo 64* (*GoldenEye*). Tikrasis virsmas į pirmos klasės šnipą prasidėjo vėliau. Pamenate, buvo kelios šaunios *PSone* žaidimo versijos (*Tomorrow Never Dies* (1999 m.), *The World is not Enough* (2000 m.), *Agent Under Fire* (*PS2*, 2000 m.), *007 Racing* (2001 m.)), tačiau tikrą Bondo skonį pajutau tik dabar —žiūrėdamas baigiamuosius žaidimo titrus...

Senieji Bondai turėjo daug puikių savybių, tačiau tuo metu tvarką diktavo konsolių galingumo parametrai. Dabar, kai šios ribos bent jau laikinai nutrintos, *James Bond 007: NightFire* pasirodė puikiai.

Žinoma, reiktų pastebėti ir keistą sutapimą: nors *EA* ir atsisakė filmo siužeto, *NightFire* pasirodė labai tinkamu laiku, t.y. prieš pat naujo filmo startą.▶

Žiema kaip iš atviruko... Su Šventom Kalėdom! Kalėdų senis prašė perduot devynis gramus švino...

KAI REIKIA IŠEITI, TURI IŠEITI...

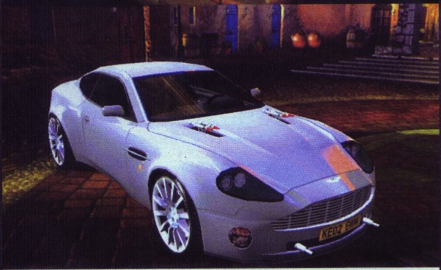
Nebūčiau juodasis piktasis Artojaus aš, jei pradžioje nepaminėčiau vienos, mano manymu, labai teigiamos *NightFire* (*PS 2*) savybės. Konsolinė Bondo versija yra lygiai šimtą kartų geresnė nei *PC*, ir tai yra puiku. Visa kita... Hm... nesiginčysiu, yra gerų dalykų, bet ar šis Bondas vertas tokio liaupsinimo? Žaidimas ir filmas — jau seniai klestinčios masinės „džeimsbondpop" kultūros subproduktai, ir vieta jiems tik turisto pusryčiuose...

Didžiausią nuostabą man kelia tai, kad Bondo žaidimai pagal kokybę taip ir nenugali dar 1997 metais pasirodžiusio *GoldenEye*. Tuo metu *Rare* vyrukai tikrai sukūrė šedevrą, kuriam lig šiol nėra lygių. Žinoma, kūrėjai daro pažangą grafikos, garso, specialiųjų efektų srityje, tačiau juk tai tik išvaizda. Man rūpi žaidimo vidus, o *NightFire*, deja, tuščias.

Galime kalbėti apie Bondo dvasią, Bondo visatą ir Bondo atmosferą, ginčytis nuo ryto iki vakaro, tačiau bukas siužetas yra bukas, ir nieko čia nepakeisi. Šlykščiausia tai, kad kūrėjai iš tikrųjų stengėsi pateikti karštą *NightFire* klasikiniame Džeimso Bondo padaže, tačiau nesugebėjo išvengti nelogiškumų, paliko daug spragų ir veiksmų, kurių nedarytų nei vienas protingas šnipas. Na, pavyzdžiui, kad ir leidimosi liftu scena. Mūsų dydvyris leidžiasi žemyn įsitaisęs ant lifto stogo, o iš viršaus pro praviras duris į jį šaudo būrys puikiai treniruotų spec. karių. Žinoma, mūsų Bondas, kūrėjų verčiamas, mikliai išsitraukia savo nemirtingąjį valterį ir atsako ugnimi... Kvaila... Kokio būrio karys kiš galvą į lifto šachtą, kur į visas puses pleškina superšnipas? Juk pakanka mestelt kelias granatas arba sprogdinti liftą laikančius lynus. Taip ir padaroma, tačiau tik po valandos aršaus susišaudymo ir šimtų niekam nereikalingų mirčių... O ir pats Bondas filmuose kiek tik įmanoma vengia susišaudymų. Dar vienas pastebėjimas: panaudodami savo lynus šalia lifto leidžiasi ir spec. būrio kariai, tai kodėl juos nušovus Bondas nepasinaudoja jų įranga? Nelogiška... Nebondiška... Nejuokinga!

Žaidimo kūrėjai ir leidėjai dar kartą bando mus „išdurti" pasinaudodami masine euforija, kuri, be abejonės, kilo po visų kino filmo reklamų, transliuojamų kone visais televizijos kanalais. Negražu. Tokiam Bondui kaip šis — laikas į pensiją...

Kai kurie stiklai vis tik dūžta, bet, deja, šukės dažniausiai taip ir nepasiekia žemės...



Du paveiksliukai puikiai apibūdina visas dvi priežastis, dėl kurių verta pabandyti NightFire :-)...

Ne viskas auksas

Baltojo aš postringavimai apie žaidimo grafiką yra teisingi, tačiau tik perpus. Grafika žaidime tiek pat puiki, kaip ir prasta. Susidarė įspūdis, kad žaidimo lygius kūrė kelios komandos.

Vairavimo ir povandeniniai lygiai yra išties puikūs, nuostabiai atrodo ir skraidymo scenos. Kosmosui stinga gilumo, tačiau dar ir šį lygį galima vertinti gerai, vien tik dėl puikiai atrodančios planetos, pavadinimu Žemė. Žaidime gražiai pavaizduotas sniegas, saulės zuikučiai kartais apakina, o lygių mastai tiesiog gniaužia kvapą. Čia gražioji dalis.

Bet gana vaikščioti po kiemus, užeikime vidun: japoniško stiliaus namelis, kuriame pertvaros visiškai nereaguoja į apšvietimą, priešai nemeta šešėlių, nedūžta stiklai ar tvarkingai surikiuoti kompiuteriai. Visi milžiniško namo kambariai panašūs kaip du vandens lašai, tad grybavimas ir zirzianti mintis „čia jau buvau" neapleis jūsų net tiriant patalpas, kuriose tikrai nebuvote. Dar baisesnė situacija Tokijuje. Čia ofisai prikimšti kompiuterių, bet niekam nė motais, kad pastate vyksta III-iasis pasaulinis karas. Narsusis Bondas pasilenkęs skuodžia pro vandens šaldiklius, gėrimų aparatus, galingus superkompiuterius, o minia piktų ir visiškai vienodų dėdžių pliekia į jį automatais, kulkosvaidžiais ir raketsvaidžiais, kuriuos vėlyvą valandą pavyko gauti juodajame turguje. Kas vyksta? Gyvybės stulpelis mažėja, garso kolonėlės kraustosi iš proto, o pastato langai ir kita TIKRAI dūžtanti įranga to visiškai nepaiso. Sakykite, brangieji, ar taip mes šiuolaikiniuose žaidimuose įsivaizduojame pasaulį, ar po tokių nesąmonių galime užtikrintai teigti žmonėms, kokie puikūs ir realistiški šių laikų žaidimai? Ne, ne ir dar kartą ne. Jei jau kalbame apie Tokiją, tai nederėtų pamiršti ir čia esančių visiškai vienodų kambarių, neišvaizdaus apipavidalinimo ir detalių stokos. Atrodo, tarsi vieni lygiai buvo kurti genijų, išmanančių savo darbą, o kiti — paprasto staliaus Petro, savo įrankių dėžėje turinčio tik kirvį ir oblių.

Šnipas ar šnipštas

Pakalbėkime apie misijų įgyvendinimo būdus. Žodis „stealth", kalbant apie *NightFire*, skamba taip pat nepadoriai, kaip ir riebus keiksmažodis bažnyčioje rytinių pamaldų metu. Žinoma, kai kuriuose lygiuose (pavyzdžiui, po vandeniu) esame verčiami naudoti slaptumą, tačiau taip padaryta tik dėl vienos priežasties — kūrėjai slepia tikrąjį lygio dydį. Jei povande-

Kodėl gi ne...

▶ Kompanija *EA* taip pat nusipirko licenciją Pyrso Brosnano veidelio naudojimui. *EA* komanda, kūrusi *NFS*, pasiūlė Bondui palakstyti po Paryžių ir kitas vietoves vairuojant Q laboratorijoje modifikuotą *Aston Martin V12 Vanquish*. Ir tai yra viskas, ką siūlo *NightFire*...

Norit sužinoti, kodėl šį žaidimą vadinu nuostabiąja bondomaniada? Skaitykite toliau...

Bondas šventoji dvasia

Žaidimo kūrėjams *Eurocom*, šiaip jau įpratusiems dirbti su filmais-žaidimais ir knygomis-žaidimais, darbas su Bondu buvo išskirtinis. Žaidimo siužetas nesiejamas nei su vienu konkrečiu Bondo filmu, o tiesiog pateiktas įvairiausių ir patraukliausių šnipo nuotykių rinkinys. Kaip bebūtų keista, kūrėjams pavyko perteikti siužetą taip, kad jis iki pat kaulų smegenų asocijuotusi su visomis agento 007 nuotykių dalimis. Aš tai vadinu Bondo dvasia, kuri, kaip žinia, yra nemirtinga :). Bendrą žaidimo atmosferą labai pagyvina ir pats Pyrsas Brosnanas, ir prabangi žaidimo aplinka, ir pirmaklasiai automobiliai, ir begalo turtingas ginkluotės bei „gadžetų" rinkinys, ir žavios merginos, esančios visur, kur jų reikia ir nereikia, ir klasikinė Monthy Normano *James Bond 007* muzikinė tema.

Būtent šios aukščiau išvardintos dalys sudaro vieną visumą — visagalę Bondo Dvasią, kuri visu gražumu puikuojasi *NightFire* žaidime.

Tačiau grįžkime prie originalaus siužeto. Superšnipas 007 susiduria su piktųjų blogiukų organizacija, pasivadinusia Feniksu. Korporacijai, žinoma, vadovauja labai blogas ir labai turtingas biznierius, turintis nuosavą armiją ir platų papirktų valdininkų tinklą. Bondo agentūra *MI6* išsiaiškina, kad Feniksas nenaikino radioaktyvių atliekų, bet panaudojo jas nuosavo atominio ginklo kūrimui, o mirtį nešančios raketos jau dabar paruoštos startui. Raketos yra paslėptos Žemės planetoje ir kosmose esančioje orbitinėje stotyje. Bondo uždavinys — rasti ir sunaikinti atominį ginklą bei pačią Fenikso organizaciją. Taigi žaidimo veiksmas plėtojamas daugelyje vietų: nuo Paryžiaus iki kosmoso.

Žaidimo lygius galime suskirstyti į dvi kategorijas. Pirmoji — paprasta pirmojo asmens šaudyklė, antroji — vairavimo. Vyrukai iš *Eurocom* pasi-

Tikras šviesos ir lazerių šou...

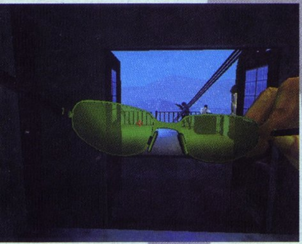
stengė praturtinti lygius *stealth* elementais, be kurių Bondas būtų ne Bondas, bei prikaišioti įvairių slapukų, skatinančių įveikti žaidimą du ar net tris kartus iš eilės. Tiesa, tiek *stealth*, tiek *secret* elementų įgyvendinimo nevadinčiau tobulu, tačiau žaidimas dėl to nesuprastėja, o kartais net labiau pagyvėja.

Žaidimo atmosfera puikiai atspindi Bondo filmus: paprastas, nesunkiai nuspėjamas siužetas, kvailoki, pernelyg savimi pasitikintys priešai, moterys išdavikės ir moterys gelbėtojos, prabangūs kostiumai ir kvapą gniaužiančios video intarpų scenos. Viskas tiesiog šaukia: „Bondas — jėga!" Ir tik nuoširdūs Bondo priešininkai galėtų turėti priekaištų *NightFire*...

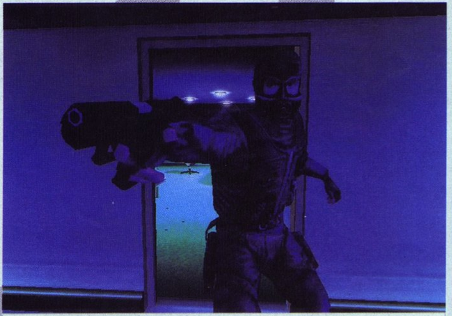
The world is not enough

Labiausiai žaidime mane sužavėjo lokalizacijų gausa. Būnant superagentu teko lankytis daugelyje pasaulio vietų: jau minėjau Paryžių, dar lankiausi viduramžių stiliaus pilyje, Tokijo ofisuose, karinėje Fenikso bazėje, įsikūrusioje negyvenamose ir nežinomose salose, dalyvavau povandeninėje odisėjoje ir keliavau į kosmosą. Visi lygiai atlikti nepriekaištingai. Keliaujant po atominių atliekų naikinimo komplekso kiemus, teko kautis su snaiperiais, tad didžiąją laiko dalį praleidau įsispraudęs į kampą. Kaip bebūtų keista, tai nesukėlė niūrių minčių, nes atrodė, kad visame lygyje nėra nei vieno vienodo kvadratinio metro. Kiekvienas apsamanojęs sienos lopinėlis šaukte šaukė apie savo išskirtinumą, kiekviena plytelė ant žemės, kiekvienas apleistas įrenginys atrodė esąs vienas vienintelis.

Susižavėjimo vertas ir povandeninis žaidimo lygis. Jame keliaujame tuo pačiu *Aston Martin* automobiliu, bet dabar tai — mini submarina, ginkluota paprastomis galingomis ir mažiau galingomis valdomomis torpedomis. Vienui vienas povandeninis *007 NightFire* lygis galėtų drąsiai stoti į kovą su išliaupsintuoju *Aquanox* (*PC*) žaidimu. Bet yra priekaištas kūrėjams — kiek per šviesi atmosfera; vis tik esame giliai po vandeniu. Sakau taip, nes kažkada iš tiesų teko leistis į 40 metrų gylį ir mačiau, kaip atrodo povandeninis pasaulis.



Povandeniniame lygyje negzistuoja jokie aukštų dažnių garsai, o tik duslūs garseliai, puikiai derantys su pultelio vibracija. Kiekvieno sprogimo garsas, kiekvieno variklio gausmas čia priklausys nuo nuotolio. ▶



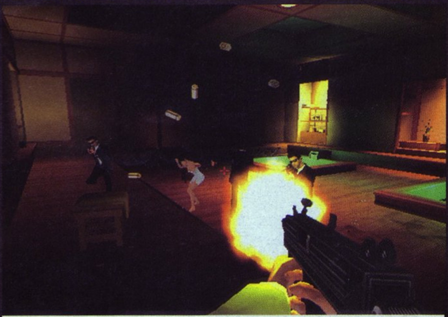
Nuostabu, puiku, nepakartojama... Trūksta žodžių..

ninis lygis atrodo milžiniškas ir erdvus, tai iš tiesų jame tėra plonas takelis, kuriuo mes, it pasaitėliu pririšti šuniukai, privalome sekti. Kūrėjai šiuo triuku apgaus pradedančiuosius, bet tik ne mus... Ar ne tiesa?

Ši ribotumo liga persimetė ir į vairavimo lygius, nors juose ir yra keletas puikių nukrypimų. O kodėl, jūsų nuomone, lėktuvą valdo mergina, o ne mes? Todėl, kad lygis yra be galo mažas (tiesa, labai gražus), ir jei bandytume skristi patys, greitai nusiviltume. Taigi kūrėjai iš tiesų mums kiša talentingai užmaskuotas apgavystes. Jie turbūt tikisi, kad mes prarysime mėšlo gabaliuką, įvyniotą į margą popierėlį, nesuprasdami, ką valgome...

Keli misijos įveikimo būdai yra įmanomi, tačiau tai visiškai nereikalingas dalykas.

Žaidimo AI sukurtas taip, kad mūsų širdyse galutinai nuslopintų aistrą *stealth* stiliui. Priešininkai puikiai girdi, puikiai mato, o kartais net pajunta mūsų buvimą šalia. Tuomet jie ima pleškinti į sie-



Standartinė įkaitų gelbėjimo operacija. Mirkit, niekšeliai broliukai trynukai.

Čia jau kita patalpa, ir kitas trynukų komplektas.

ną, už kurios stovime, matyt, taip tikėdamiesi pramušti joje skylę. Kvaileliai, negi jūs nežinote, kad šiame žaidime niekas nedūžta ir nelūžta. Turbūt kūrėjai savo augintiniams apie tai nepranešė...

Nepranešė AI valdomiems kariams ir apie būtinybę justi skausmą, gavus kulką į kelio girnelę ar pilvą, tačiau samdyti choreografai išmokino bejausmius, beveidžius ir beasmenius kibernetinius karius šokti mirties šokį. Juokinga. Labai juokinga stebėti kariūną, varpomą MP 5 kulkų, ir nė kiek dėl to nesirūpinantį. Net šūviai į galvą kartais lieka be atsako. Niekšingas smogikas, gavęs tiesiai į kepenis sukarinto šratinio šautuvo kulką, nė nekrusteli, tačiau kai jam ateina laikas mirti, prasideda choreografinis šou, kurio supavydėtų ir Britney Spears kolektyvas. Vieni kariai sukasi aplink savo ašį, tada susiklumpa ir lėtai išsitiesia ant žemės, kiti staigiai krenta, bando keltis ir vėl krenta, mosikuoja rankomis ir inkščia tarsi sumušti šunys.

Tema

Gal visas šis baletas ir būtų pakenčiamas, jei vyktų rečiau. Tačiau penki mirties agonijoje vienodai trepsintys vyrai atrodo tikrai kvailai. Netgi galingo snaiperinio šautuvo kulka neprivers veikėjo suklupti, nes jis privalo pasimaivyti prieš kamerą... Dėmesio! Mes filmuojame eilinę bukiausių Bondo priešų seriją, šypsokitės į objektyvą, nes netrukus jus pradės žudyti. Jūsų mirtį sulaikę kvapą stebės milijonai bondomanų, pasistenkit pasirodyti puikiai, ir nepamirškit išmoktų pa. Tfu!

25 000 ar 250 000, koks skirtumas?

Nesinori be reikalo nervintis postringaujant apie nelogišką AI ugnies liniją, kai esame pašaunami net tada, kai tūnome tikrai saugiai pasislėpę. Tačiau apie priešininkų išvaizdą pakalbėti verta. Turbūt nesuklysiu teigdamas, kad prieš misiją MI6 biuro bendradarbiai nepranešė mums apie galimą susidūrimą su klonų armija... Kodėl jie to nepadarė, nežinau. Tačiau visi viename lygyje sutikti priešai yra vienodi. Gražūs, bet vienodi. Tai tikrai nebūdinga šiuolaikiniam žaidimui.

Ir jūs tik pažiūrėkite baigiamąjį *Nightfire* filmuką. Perfrazuosiu ten išsakytą mintį: „Kurdami Džeimsą Bondą mes panaudojome *motion capture* technologiją, kad Pyrsas Brosnanas žaidime atrodytų kaip gyvas. Mūsų komanda dirbo naktimis, ir darbo rezultatai tikrai akivaizdūs. Jūs tik pažvelkite — Bondo modeliui mes panaudojame net 250 000 taškų..." Ir tikrai, Bondas žaidime atrodo kaip tikras, puikiai animuotas, gražus ir labai miklus... Bet ponai iš *EA*, atsibuskite! Taigi čia pirmojo asmens šaudyklė! Koks mums skirtumas, kiek taškų sukišta į Bondą, jei jį matome tik filmukuose. Per pertraukas rodykite nors ir tikrą Pyrsą Brosnaną, bet, atleiskit už įžūlumą, ką tai turi bendro su žaidimu? Nieko! Čia reklama turbūt nebus visagalė. Tik vaikų darželyje ar smėlio dėžėse dabar bus kalbama: „Tu girdėjai, Bondui panaudojo net ketvirtį milijono taškų, dabar jis jau tikrai Bondas iš didžiosios B...".

Tiesiog nebaigtas darbas

James Bond 007: NightFire — dar vienas nebaigtas žaidimas. Visi žinome, kad kartais pinigai žmones paverčia tikrais niekšais. Be abejonės, laiku išleistas blogas Bondas bus perkamas geriau, nei ne laiku išleistas geras. Ir mes negalime dėl to kaltinti kūrėjų ar leidėjų. Visi nori užsidirbti ir daro tai taip, kaip sugeba.

Baigiant reikia pasakyti, kad tos dešimt valandų, praleistų *NightFire* pasaulyje, nebuvo tokios blogos, kaip gali pasirodyti perskaičius recenziją, tačiau antrą kartą ten tikrai negrįšiu... Žaidime esantys malonūs paskatinimai ir neblogai sutvarkytas daugelio vartotojų režimas neatsveria to nemalonaus skonio burnoje, kurį paliko gražiame popierėlyje įvyniota apgavystė.

PIRMASIS ĮSPŪDIS	8
SIUŽETAS	4
GRAFIKA	6
GARSAS	8
VALDYMAS	7

IŠVADA

Tiesiog neužmirškite, kad žmonės kartais paverčiami reklamos aukomis ir todėl nesupranta, kaip iš jų pasityčiota, ... ir kad čia dėstau tik savo nuomonę :).

5 Ne Bondas

Juodasis Artojaus Aš

▶ Mūsų „aquamobilis" valdomas lengvai ir paklusniai, torpedos puikiai sumanytos ir jomis labai malonu naudotis. Kūrėjai kiek persistengė dėl šviesos ryškumo, tačiau šviesos objektų išdėstymas, šešėlių judėjimas ir atspindžių tviskėjimas atrodo nepriekaištingai. O ką jau ir kalbėti apie povandeninius sprogimus, torpedų paliekamus burbuliukų takus arba jūros dugne tūnančius laivus, II-ojo pasaulinio laikų lėktuvus.

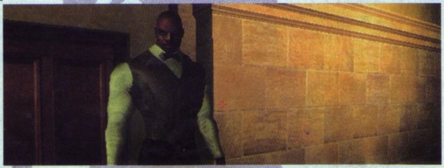
Šiame lygyje teks sudalyvauti ir savotiškose lenktynėse. Tikriausiai tai vienintelė žaidimo akimirka, kurios niekada nepamiršiu. Tiesa, lenktynėse striuka su greičio pojūčiu, tačiau tai tik į naudą, mat aplinka, kurioje lenktyniaujama, verčia iš koto...

Kontrolė

Žaidimo valdymas nėra tobulas, tačiau prie jo greitai priprantama. Smagiausia yra tai, kad kūrėjai pasistengė patenkinti visų Bondo gerbėjų troškimus, tad pasirenkant valdymą, meniu pateikia mums kalnus konfigūracijų. Čia rasime klasikinę Bondo valdymo schemą, taip pat *GoldenEye*, *The World is not Enough*, *Tomorrow Never Dies* schemas. Bet ir tai nėra visi pasirinkimai, tad neabejoju, jog visi žaidėjai ras sau tinkamą valdymą... Deja, neradau *MoH Frontline* schemos :], kuri man būtų tikusi labiausiai. Bet nereikia tyčiotis iš gyvenimo...

Valdant automobilius susidūriau su keliomis probemomis, tačiau jos nežymios: važiuojant susidaro įspūdis, kad analoginė pultelio rankenėlė nepakankamai priveržta...

Snaiperinis šaudymo režimas sutvarkytas pavyzdingai, taip pat puikiai veikia ir valdomos raketos bei torpedos. Standartinis šaudymo režimas atrodo gana palaidas, tačiau *autotarget* funkcija šią problemą sutvarko. Taip taip, žaidime yra automatinė taikymo sistema, kuri FPS žaidimą pamažu verčia į standartinį *action*. Tačiau aš neabejoju, kad tikri bondomanai taikysis patys. Juk baigus lygį už taiklumą mums skiriami taškai, o *autotarget* funkcija nepaiso objektų, esančių tarp mūsų ir taikinio, tad didžioji dalis šūvių dažniausiai paleidžiama vėjais.



Kova dėl taškų

Liūdnoji aprašymo dalis tikrai nepralinksmins bondomanų. *NightFire*, mano manymu, turi vieną vienintelį minusą — tai žaidimo trukmė. Patyręs *FPS* žaidėjas be vargo įveiks *NightFire* per 10 valandų. Antra vertus, žaidime yra puikiai įdiegta taškų sistema, atrakinanti papildomus Bondo „gadžetus" ar ginklus, atvirukus ir daugelio vartotojų žaidimo lygius, personažus bei režimus. Taigi žaidėjui metamas rimtas iššūkis įveikti žaidimą bent tris kartus, nes tik taip surenkami visi slapukai, panaudojami visi įrengimai ir surenkami visi taškai ir „bonusai". Kylant sudėtingumo lygiui mūsų personažui, deja, nekeliami jokie papildomi reikalavimai, neišsiplečia *stealth* sąvoka, neskiriami papildomi uždaviniai. Dažniausiai yra apribojamas laikas, priešai tampa gyvybingesni ir daug taiklesni. Žinau, jog taip nesąžininga, tačiau nieko nepadarysi — toks gyvenimas. Džiaukimės tuo, ką turim, ypač jei mes neabejingi žmogui legendai, nenugalimajam misteriui Džeimsui Bondui 007.

PIRMASIS ĮSPŪDIS	10
SIUŽETAS	8
GRAFIKA	9
GARSAS	9
VALDYMAS	8

IŠVADA

Nereikia iš šio žaidimo reikalauti per daug, juk tai – tik Bondas. Džeimsas Bondas

8 Bond 007

Baltasis Artojaus Aš

SPACE CHANNEL 5 PART 2

ULALA SUGRĮŽTA IR YRA PASIRUOŠUSI DAR KARTĄ RITMINGU ŠOKIU IŠGELBĖTI VISATĄ.

Judindama savo kūną ankstesnėje dalyje ji sunaikino nedoras kosmoso bjaurybes Morolianus, o dabar Ulala susidurs su dar viena tarpgalaktinių teroristų grupe. Naudodami specialų „šokių spindulį", kuris užhipnotizuoja žmones, įsibrovėliai siekia užvaldyti pasaulį. Vienintelė, galinti priešams pastoti kelią, žinoma, yra Ulala... ir... be abejonės!.. jos šokių judesiai :).

Madinga rausvų plaukų, linksma reporterė turi kautis su blogiukų gauja, kuriuos valdo paslaptingas parašiutininko kostiumą dėvintis valdovas. Kovos būdas — atkartoti kiekvieną jo judesį. Space Channel 5 Part 2 išsaugoja energingą pirmosios dalies dvasią, o ir žaisti yra dar smagiau.

SCh 5 žaidimo stilius panašus į Parappa the Rapper. Skirtingai nei kiti šokių žaidimai, pavyzdžiui, klasikinis Bust A Groove, kuriuose reikia spaudyti mygtukus, rodomus ekrane, Space Channel 5 žaidėjams šaukia instrukcijas. Tad kaip vyksta žaidimas: blogiukas, su kuriuo kovojate, atliks tam tikrus judesius ir sušuks, kuriuos mygtukus turite spausti, kad jį pamėgdžiotumėte. Valdydami Ulala turėsite atidžiai klausytis ir tuo pačiu ritmu atkartoti judesius. Šokėja turi ne tik reaguoti į „aukštyn!", „žemyn!" ir panašius paistalus, kuriuos šūkauja kosmoso teroristai. Ji taip pat turi „chu" (šaudyti) į priešus, žaidėjui nuspaudus X mygtuką, ir išlaisvinti pagrobtus žmones, naudodama apskritimo mygtuką.

Gal tai ir skamba sudėtingai, tačiau truputis praktikos, ir greitai mokėsite vienu metu šokti, rėkauti ir triuškinti priešus. Įvaldę esminius judesius galite bandyti sudėtingesnius manevrus ir scenas. Jei laiku seksite žingsnius, sunaikinsite blogiukus savo spindulių ginklu, arba galite išgelbėti pavergtus piliečius, kurie prisijungs prie jūsų nuolat didėjančios šokių armijos.

Sukinėdamasi kaip pakvaišusi, kad išgelbėtų visatą, Ulala taip pat turi nepamiršti savo žiūrovų. Skaitiklis ekrano kampe leidžia stebėti, kaip jai sekasi. Jeigu reitingai krenta, Ulala praras energiją ir pradės lėtėti. Tačiau jei šokėjai gerai seksis, ir padidinsite jos žiūrovų skaičių, Ulala atsigaus, be to pradės groti slapti takeliai ir linksmesnė muzika.

Jei manote, kad Ulala yra tik velniškai puiki šokėja, galvokite iš naujo. Ji taip pat yra dainininkė ir muzikantė. Rhythm ir Lyric mūšio režimai leidžia kovoti su priešais naudojant Ulala balso ir čirpinimo instrumentais įgūdžius. Nebeužtenka būti geriausiu šokėju, reikia įrodyti, kad galite sutriuškinti oponentus grodami gitara ar dainuodami.

Space Channel 5 Part 2 atrodo visiškai naujai, pradiniai fonai pakeisti į įspūdingesnę 3D aplinką. Ulala ir jos kompanijonai aprengti spalvingų drabužių kolekcija. Naujus drabužius galima atrakinti tobulėjant žaidime. Papildomus apdarus, kuriuos laimėsite pabaigę scenas ir pražaidę tam tikrą laiką, galima pasirinkti specialiame Persirengimo Kambaryje. Žaidimas turi malonią retro išvaizdą, primenančią 60–ųjų Austin Powers veiksmo stilių ir psichodelines aplinkas.

Ar esate šokių žaidimų demonas, ar tik šiaip mėgstate linksmą žaidimą, Space Channel 5 Part 2 privers jus gerai pajudinti jei ne savo kūną, tai bent pirštus :).

P.S. *Malonus siurprizas laukia Maiklo Džeksono fanų. Pats „pop karalius" pasirodys žaidime ir kartu su Ulala dalyvaus Rhythm Battles kovoje.*

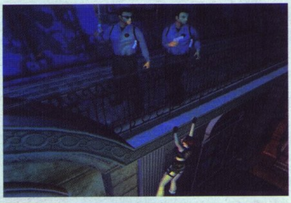
JUODASIS LAROS ANGELAS VISAIP STENGIASI IŠVENGTI SUSITIKIMO SU ŽAIDĖJAIS. KĄ GI... ILGAI LAUKĘ, DAR PALAUKSIM...

LARA CROFT TOMB RAIDER THE ANGEL OF DARKNESS

Vargšė senutė Lara. Pati garsiausia visų laikų videožaidimų herojė turbūt galvojo, kad pavyks aukštumose išlaikyti sukurtą įvaizdį ir vardą. Gėrimai, žaisliukai ir šimtai kitų dalykėlių puošėsi Laros Croft vardu, o pasirodęs filmas susižėrė išties padorią sumą. Žiniasklaidos atstovams, matyt, visa tai nusibodo, ir Laros pasaulis buvo pradėtas kritikuoti. Patys kūrėjai sugebėjo pakenkti sau, vieną po kito išleisdami kelis prastus Laros žaidimus. Nenuostabu, kad po viso šito Eidos ir Core nusprendė šiek tiek atsipūsti ir palaukti geresnių laikų.

Ši taktika kūrėjams iš tiesų pavyko — apie naują Tomb Raider žaidimą kalbėta ištisus praėjusius metus. Pasirodę pirmieji vaizdai buvo intriguojantys: naujas modelis, naujos tamsios aplinkos, nauji judesiai.

Lara Croft Tomb Raider: Angel of Darkness (Laros garbei į pavadinimą įrašytas ir jos vardas ;)) nėra tiesioginis pastarųjų žaidimų tęsinys. Žaidimas nusisuka nuo tradicinių praeities „kapų plėšimo" nuotykių ir krypsta visai kitu kampu. Lara bando Paryžiuje surasti savo ankstesnį vadovą Von Kroją, bet išsiaiškina, kad jis nužudytas, o ji apkaltinta žmogžudyste. Šį kartą herojės kelias veda pro tamsius požeminius pasaulius, kur slepiasi žmogžudžiai ir nusikaltėliai. Nedaug bendro su archeologija, ar ne? Tačiau tai ir keičia pačio žaidimo principus. Dabar Lara gali bendrauti su veikėjais ir rinktis, kuriuo keliu tęsti žaidimą. Kompanija Core planuoja sukurti įvairiapusį žaidimą, kuriame žaidėjai galės patys rinktis ėjimo kelius, taip nulemdami skirtingas pabaigas.



Bet argi Lara Kroft nemirė The Last Revelation žaidimo pabaigoje? Matyt, kad ne. Tačiau keista, nes niekam neaišku, kaip ji pabėgo iš mirties nagų ketvirtojo Tomb Raider pabaigoje.

„The Angel of Darkness prasideda kiek vėliau po The Last Revelation, o ne iš karto po jo", — aiškina Core Design direktorius Adrianas Smitas. "Šis laikotarpis tarp dviejų žaidimų egzistuoja tik tiek, kad mes žinome, kas atsitiko su Lara, tačiau žaidime apie tai nebus pasakojama".

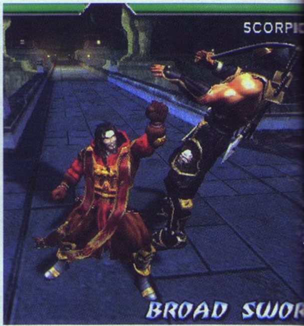
The Angel of Darkness sudarytas iš trijų žaidimų. „Mes sulaužėme žaidimą į tris gabalus, kurių kiekvienas suteiks unikalią patirtį ir žaidimo mechaniką, — pasakoja A. Smitas. — Tradicinį Tomb Raider žaidimą išvysime vidurinėje Angel of Darkness dalyje, kur Lara keliaus į Paryžių, Prahą ir sutiks naują žaidimo veikėją Kurtį. Lara bus žaidimo smegenys, o Kurtis — raumenys".

Vyriškos lyties veikėjas orientuotas į veiksmą ir pirmasis stos į kovos liniją. Kurtis nebus tik pagalbinis veikėjas, su kuriuo Lara galės bendrauti. Jį valdyti teks trečioje Angel of Darkness dalyje, kur veiksmo neturėtų trūkti. Kurčio pagrindinių judesių valdymo schema bus panaši į Laros, tačiau jis turės ir savo unikalų įgūdžių ir atributų rinkinį. Pavyzdžiui, vietoj dviejų pistoletų vaikinas nešiosis didžiulį keturių ašmenų diską. Kaip tiksliai šis ginklas veiks, ir kaip atrodys visa trečioji žaidimo dalis, kūrėjai Core vis dar laiko paslaptyje.

Adrianas Smitas sakė: „Mūsų vizija yra nuvesti žaidėją į tamsią vietą, kur jis galbūt ir nenorėtų eiti, bet privalės rizikuoti, kad sugrąžintų Larą. Čia nebus aiškios gėrio ir blogio kovos — ši istorija sudėtingesnė, ir žaidėjui teks sunkesni klausimai. Žmonėms, praeityje žaidusiems Tomb Raider, tai bus nauja patirtis".

Žaidimas naudoja Metal Gear Solid elementus: sargybiniai dusinami iš užnugario, priešai veikia grupėmis ir vieni kitiems padeda. Kamera, kaip visada, bus gana laisvai judanti. Grafine prasme viskas sukurta iš pagrindų. Lara sudaryta iš 5000 daugiakampių (ankstesni modeliai — tik iš 500), jos animacija lygi ir graži.

Vienintelis dalykas, kuris neramina — ar žaidimas tikrai pasirodys greitu metu? Pirmą kartą Eidos nespėjo išleisti Tomb Raider žaidimo numatytu laiku, t.y. lapkričio mėnesį. Dar blogiau, jie kelis kartus atidėjo išleidimo datą. Tikėkimės, kompanija daugiau nedels ir netrukus išvysime naująją Larą.



MORTAL KOMBAT
DEADLY ALLIANCE

Per pastaruosius penkerius metus buvome priversti žaisti šokiruojančias Mortal Kombat versijas PSone sistemai, o tuo metu puiki Tekken serija žėrėsi pagyrimus. Dabar, materialiame XXI amžiaus pasaulyje, klausiame, ar kodo legendos Edas Bunas ir Džonas Tobias padarė viską, tobulindami žaidimą iki PS2 lygio? Atsakymas yra teigiamas.

SLIDINĖJIMAS VĖMALŲ IR KRAUJO BALOSE, BANDANT AŠTRIU PLIENO GABALU SUSKALDYTI KAŽKIENO KAUKOLĘ — VISA TAI TIPIŠKA MIRTINO MŪŠIO KASDIENYBĖ. AR TU TAM PASIRUOŠĘS?

Mortal Kombat: Deadly Alliance — smagus žaidimas. Tokiam apibrėžimui yra kelios priežastys. Pirma, žaidimas sugeba atgaivinti visą tą džiaugsmą, kurį patyrėme žaisdami; antra, kūrėjai mums ant kelių meta originalų dviejų žaidėjų siaubą. Pamirškite neįdomius dygius ringus ir „protingas" kontratakas, nors žaidime keli herojai ir turės reversinius smūgius. Čia svarbiausia išmokti sudėtingus kombinuotus judesius ir tuomet belieka pažeminti priešininką prieš šėlstančią auditoriją.

Mes visi ten buvome — sušaldyti Sub Zero, perdurti Skorpiono ir įmesti į nevilties duobę. Tai nepakeliama. Tačiau kai tik iš „gavėjo" tampate „davėju", pakilimas, kurį suteikia tobula kombo ir po jos sekantis preciziškas fatališkas smūgis, yra geriausias atlyginimas, kokį tik gali suteikti muštynių žaidimas. Netgi jei jums ir priimtinas šis žaidimo balansas, atrasti kitų dorybių galima daugiau, nei įsivaizduojate.

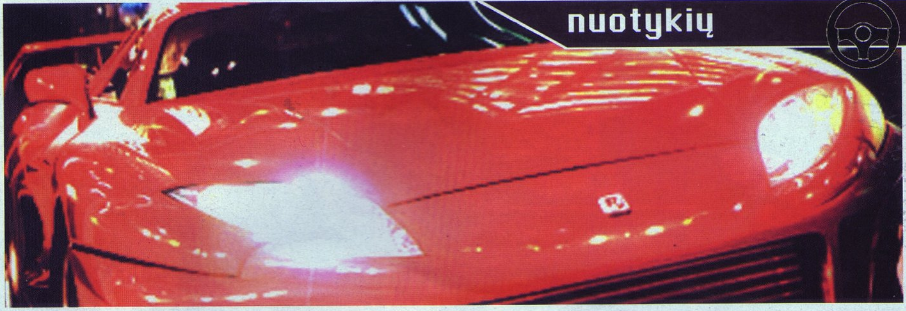
Pirmiausia tai tolygi mechanika. Kraujas taškosi visur, kur tik paleidžiate padorų smūgį. Puiki smulkmena ta, kad dabar jis tiesiogiai sujungtas su kovotojo sveikata. Yra netgi vienas smūgis, po kurio savo ginklą galite palikti kyšantį iš priešininko kūno, o pats persijungti į kitą stovėseną, atsitraukti ir stebėti, kaip jis iš lėto mirtinai nukraujuoja. Bjaurus ir kaltas malonumas.

Ginklai ir stovėsenos susirėmimų metu puikiai sujungti tarpusavyje. Kiekvienas veikėjas turi tris skirtingas stovėsenas: dvejas plikomis rankomis ir vieną su ginklu. Puolimas ir gynyba subalansuoti teisingai. Norėdami priešininkui sukelti didesnius skausmus ir naudodamiesi ašmenimis, kartu būsite labiau pažeidžiamas. Bet koks smūgis, kuris atiteks jums laikant ginklą, nukąs didesnį sveikatos stulpelio gabalą. O išties sultingas kombo atakas sukursite tik tada, kai sugebėsite vidury veiksmo keisti pozas. Tokiais momentais šalia sėdintys stebėtojai iš nuostabos išspjaus savo arbatą. Keblūs dalykėliai, tačiau masyvus apdovanojimas.

Dar vienas šviežias dalykas — Conquest režimas. Šiaip jis veikia tarsi iššūkiais paremtas apmokymas, tačiau tai yra ir protingas būdas žaidimo pinigams uždirbti. Už vadinamas Coins galėsite atrakinti naujus veikėjus ir kombo smūgius. Žinoma, grynųjų galėsite uždirbti ir keliaudami Arcade režimu, bet didžiausi pinigai sukasi žaidžiant Conquest. Uždirbę pakankamai, galite keliauti į Crypt, kur leisite pinigėlius. Deja, ši vieta nežada būti labai patogi. Įsivaizduokite kambarį, pilną karstų, kurių atidaryti negalima. Apie ypatingą karsto turinį galima spręsti iš aukštos jo kainos, tačiau vis tiek teks pasikliauti akla sėkme. Taigi perkate tarsi katę maišе, t.y. karste :). Jūsų didžiam smalsumui atskleisime kelių karstų turinį — tai dailininkų eskizai, naujos arenos, veikėjai ir pan.

Deadly Alliance artimiausioje ateityje turės tik vieną konkurentą — ruošiamas Soul Calibur ginklų arsenalas :). Vis tik absoliutaus žiaurumo žavesys ir brutalus dviejų žaidėjų režimas didesnę sėkmę pranašauja atgimusiam Mortal Kombat.

nuotykių



MIDNIGHT CLUB II

PAČIOJE PLAYSTATION 2 EROS PRADŽIOJE VIENAS LENKTYNIŲ ŽAIDIMAS SUGEBĖJO IŠSPAUSTI BEVEIK VISKĄ, KĄ ŠI SISTEMA GALI. MIDNIGHT CLUB: STREET RACING PANAUDOJO NAUJĄ ŽAIDIMO FORMULĘ IR TAPO VIENU SĖKMINGIAUSIŲ DARBŲ. TAČIAU TAI BUVO TIK STARTAS.

Netrukus lenktynių gerbėjai vėl galės sėstis į žvėriškai galingus automobilius ir lėkti, kur akys mato. Daugiau automobilių, didesnė konkurencija, daugiau miestų — ir tai tik pirmieji Midnight Club 2 koziriai.

Antrojoje dalyje, kaip ir seniau, žaidimą veda siužetas. Kūrėjai pasimokė iš didžiulės GTA: Vice City sėkmės, tad dabar siužetas bus gilesnis, o veikėjai — ryškesni.

Šį kartą lenktynės vyks trijuose miestuose: Los Andžele, Paryžiuje ir Tokijuje. Jau nuo pat pirmosios misijos patirsite „naujokėlio", bandančio įrodyti savo vertę, išbandymus. Iš pradžių atrodys, jog paprasta ir lengva vytis priešininkus ir nepaleisti jų automobilių iš akių, tačiau šis paprastumas yra apgaulingas. Teks ne tik gerai padirbėti, bet ir pelnyti slaptos pamišusių gatvių lenktynių visuomenės pagarbą (kaip Fast and Furious herojui). Taigi ar ir dabar manote, kad viskas yra taip paprasta?

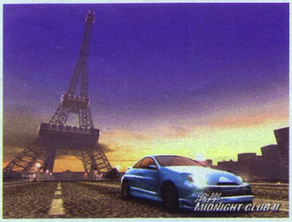
Įrodę, kad galite lygiuotis su kitais vairuotojais, pradėsite dalyvauti įvairiose gatvių lenktynėse: nuo paprasčiausio važiavimo nustatytu keliu iki lenktynių, kur kontrolės punktus įveiksite bet kuria tvarka. Lenktynės miesto gatvėmis stebins ne tik greičiu ir konkurencija, bet ir avarijomis: įsivaizduokite kelis automobilius lekiančius į tą patį kontrolės punktą iš skirtingų pusių. Kiek adrenalino! Kokie vaizdeliai!

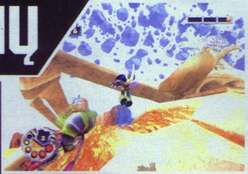
Kompanija Rockstar San Diego, anksčiau žinoma kaip Angel Studios, pasistengė iš peties tobulindama žaidimą. Ryškiausias skirtumas — kompiuteriniai oponentai. Dabar jie daug protingesni ir patys galvoja už save. Priešininkai nebeseks viena važiavimo linija, o kiekvienų lenktynių metu važiuos vis į kitus posūkius. Taigi nebegalėsite aklai sekti pirmaujančio vairuotojo ir tikėtis, kad kurioje nors vietoje pavyks aplenkti. Dabar reikės protingai galvoti ir išmoningai vairuoti, kitaip šiose varžybose nesulauksite jokios pagarbos.

Midnight Club 2 siūlo rinktis iš 28 transporto priemonių. Be įprastų galingų automobilių, ralio automobilių ir kitų smarkuolių, tęsinyje galėsite palakstyti ir policijos ekipažu bei vienu iš dviejų motociklų (tęsiamos GTA: Vice City tradicijos :)). Dėl skirtingo valdymo motociklai paįvairina žaidimą, juk apžergus dviratę priemonę reikės rūpintis savo svorio centru, kitaip... na patys žinote, kas gali nutikti, neišlaikius pusiausvyros. Kuo daugiau lenktynių laimėsite, tuo daugiau greičio gražuolių turėsite.

Midnight Club 2 kuriamas jau dvejus metus, tad ir vizualiai turėtų mus nustebinti. Per šį laikotarpį žaidimas pakilo į naujas aukštumas ir žada mums geresnius ir tikroviškesnius automobilių modelius bei įspūdingus oro efektus. (Apie efektus kalbėsime tuomet, kai juos išbandysime :)) Automobilių laužymas taip pat žada būti efektyvesnis: puiki fizika leis žaidėjams pasidžiaugti įvairiais automobilių žalojimo būdais, tarp jų, žinoma, ir nepakartojamais šuoliais.

Greičio fanai jau gali pradėti poliruoti buferius ir keisti sulaužytus veidrodėlius. Susitaisykite tą galinę lemputę, kur per praėjusias lenktynes sudaužė besivejantys policijos pareigūnai, ir ruoškitės naujoms, beprotiškoms lenktynėms — Midnight Club 2 jau ne už kalnų.





VEXX

Naujasis Acclaim platformų herojus nežada gelbėti jokių kvailų princesių!

Ateities videožaidimų archeologai tūkstančius metų iš dalelių dėlios savo senovinio hobi istoriją, tad turėtų pastebėti kai kuriuos labai specifinius 2002 metų aspektus. Visas paveikslas susidėlios tik stropiai ieškant po įvairius šaltinius: mumifikuotus E3 talismanų kostiumus, suakmenėjusius Super Mario Sunshine aktorius ir t.t. Galiausiai jie atkeliaus iki neišvengiamos išvados — Blinx buvo tragedija! Ne, vis tik juokaujame. Jie atras, kad 2002-ieji buvo 3D platforminių žaidimų atgimimo metai. Kadaise nežmoniškai populiarus žanras atgimė praėjusiais metais.

Leidėjas Acclaim taip pat nori prisidėti prie šios bangos ir ruošia mums parodyti Vexx. Žaidimą sukūrė Acclaim Studios Austin, anksčiau žinoma Iguana vardu (Turok kūrėjai). Šiuo metu Vexx pristatomas kaip į vyresnius daugiau orientuotas vaikiško platforminio žanro atstovas. Pagrindinis veikėjas Vexx čia tikrai nepuls gelbėti princesių, kaip kai kurie „žanro pradinukai" :). Jo užduotis — atkeršyti už senelio mirtį nuo Shadowraith rankos. Pakeliui savo magiškomis pirštinėmis jam teks daužyti ne vieno priešininko snukį.

Kadangi Vexx yra gan kovingas vyrukas, žaidime kovos sistema tampa kiek svarbesnė, nei kituose šio žanro darbuose. Personažas mokės ne tik draskytis nagais, bet ir kelti šoko bangas daužydamas į žemę, paleisti šuorą staigių kirčių, ir netgi nusviesti priešus toli į orą. Nepaisant tokio Vexx pajėgumo, žaidimo valdymas nežada būti sudėtingas: užteks tik vieno veiksmo mygtuko, šliaužimo ir, be abejo, šokinėjimo mygtukų. Laisvu nuo muštynių laiku Vexx galės laipioti atbrailomis, plaukioti po vandeniu ir šokinėti nuo sienų.

Nors žaidimo tonas ir yra grubus, Vexx struktūra bus labai panaši į Super Mario 64. Kad nugalėti Shadowraith blogį ir atkeršyti už senelį, herojus turės surinkti daugiau kaip 70 kruvinų, pulsuojančių širdžių (čia tau ne kapeikėles su santechniku rankiot :)) iš devynių žaidimo pasaulių. Nauji pasauliai atsirakina tada, kai pasiekiate tam tikrą širdžių skaičių. Ką, žiauresnis Mario variantas? Taip, Vexx pasiima daugiau nei kelis puslapius iš žymiosios Nintendo platformos. Ne, Vexx turės mažiau tikslų, nei Mario 64. Tačiau garantuojame, jog Vexx pasiglemš daugiau kaip 30 valandų jūsų gyvenimo laiko. O kodėl gi ne? :)

Visa tai skamba viliojančiai. Greitai įsitikinsime, kaip seksis šiam netradiciniam platforminiam žaidimui. Aišku viena, Vexx teks sunkiai dirbti, kad išsiskirtų iš visos 3D platformų masės. Pradžia, rodos, žadanti.

Romano istorija bei įdomus priėjimas prie kovos turėtų patraukti daugelio dėmesį, tačiau kūrėjams dar reikia padirbėti su technine žaidimo puse, nupoliruoti išvaizdą ir sutvarkyti valdymą. Tikėkimės, jog jie suspės tai padaryti.

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC

Videožaidimų istorikams teks tikrai sunki užduotis, norint išsiaiškinti 3D platforminių žaidimų atgimimą. Rodos, platforminiams žaidimams 2003-ieji žada būti tokie pat sėkmingi, kaip ir praėjusieji metai, o gal net ir geresni. Dar vienas platformų herojus — Reimanas — sugrįžta.

Ubisoft padarė ilgą pauzę Rayman serijoje. Paskutinis žaidimas buvo Rayman 2, Dreamcast sistemai išleistas 2000-ųjų pradžioje. PlayStation 2 sistemai buvo išleistas žaidimo „remiksas" Rayman Revolution, mažiau tiesinis, tačiau ir daug sudėtingesnis. Nors apie Rayman tęsinį Ubisoft pranešė dar neprasidėjus E3 2002-aisiais, žaidimas dienos šviesą išvys nebent kovo pradžioje.

Rayman 3: Hoodlum Havoc siužetas tikrai nelaimės apdovanojimų, tačiau jo užtenka, kad žaidimas būtų įdomus. Naujame Rayman pasaulyje maži šviesos padarėliai Lums, nešantys energija, bus užkrėsti blogiu ir pavirs į Dark Lums. Jų tikslas — užnuodyti pasaulio širdį, egzistavimo centrą. Mūsų herojus turi neleisti, kad tokia katastrofa įvyktų. Tokiu momentu, be abejo, pasirodys ir kita veikėjų barikada — tai naujoji Hoodlum armija, paskelbusi apdovanojimą už Reimano galvą. Padedamas Globokso su Hoodlum generolais Reimanas kovos tik pirmąją istorijos dalį. Toliau viskas suksis kaip malūne: pagalbą siūlys sugrįžę seni draugai, nauji priešai suformuos aljansus, o Globoksas susidurs su girtuokliavimo problema ir keistu asmenybės susidvejinimu. Taip, vargšo herojaus laukia išties dideli galvos skausmai :).

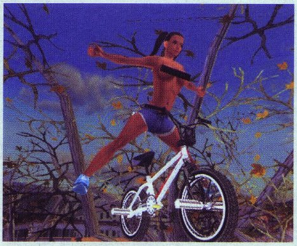
Žaidimas vyks animaciniame fantazijos pasaulyje, kur Reimanas akis į akį susitiks su didžiausiais priešininkais. Be abejo, galime tikėtis pašėlusio humoro, ypač iš isteriško Globokso (ką daugiau gali daryti girtuoklis sudvejinta asmenybe :)).

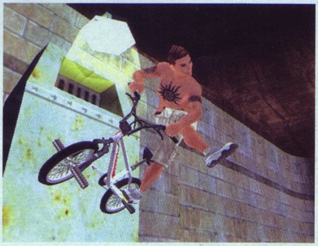
Kaip teigia kūrėjai, Rayman 3: Hoodlum Havoc turės daug naujų žaidimo elementų. Veiksmo / nuotykių formatas bus pažįstamas daugeliui fanų, tačiau patobulinta kovos sistema smarkiai pakeis žaidimą. Reimanas turės naujus judesius ir galias, kurios leis jam daužytis dideliais kumščiais, grumtis ir net suktis kaip sraigtasparniui. Šie veiksmai bus reikalingi kovojant su daugiau nei 20 skirtingų priešų, tarp jų ir laukine Hoodlum gentimi. Naujoji taktinė arkadinė kovos sistema privers žaidėjus naudoti smegenis: kiekvienas priešas turės specifines jėgas ir kovos strategijas, tad priešininką bus įmanoma nugalėti tik su teisinga kovos technika.

Jei niekada nežaidėte ar nematėte Rayman serijos, reikia paminėti, kad herojaus kūnas yra ne vientisas, jo dalys atskirtos viena nuo kitos. Taip taip, tai ne grafiniai sistemos trukčiojimai :), tad viskas dar įdomiau.

Žaidimas žada būti spalvingas ir išvaizdus. Reikia tikėtis, kūrėjai nesugadins, o tik patobulins nuostabų garsą bei smagius ir „pačiuožusius" dialogus. Bus smagu pasiklausyti abiejų Globox asmenybės pusių, besiginčijančių tarpusavyje.

Rayman 3: Hoodlum Havoc nuotaika žada būti kiek niūresnė, nei ankstesnių žaidimų. Taip kūrėjai nori pritraukti kiek vyresnę žaidėjų auditoriją. Iš tiesų, gaila, kad dėl „vaikiškos išvaizdos" daugelis žmonių praleido vieną geriausių platforminių žaidimų. Nepraleiskite progos dabar!





VALANDA VIENOJE KAMEROJE SU BMX XXX BAISIAU, NEI 15 METŲ PATAISOS DARBŲ KOLONIJOJE

KŪRĖJAS: Z-axis
LEIDĖJAS: Acclaim
PARDUODAMA: nuo 2002-12-13

Joks žaidimas nesulaukė tokios neigiamos pasaulio žaidimų industrijos reakcijos, kaip BMX XXX. Keli didžiausi JAV prekybos centrai atsisakė platinti žaidimą, o australai iš viso nenorėjo įsivežti. Įvairios tėvų grupės visaip spaudė vyriausybę, kad žaidimas būtų uždraustas. Nieko čia nuostabaus — juk patys leidėjai visa gerkle rėkė apie „erotines žaidimo scenas" ir netgi gavo oficialią licenciją iš striptizo klubų grandinės Scores. Tad apie kokį žaidimą mes kalbame? Lenktynių?

BMX XXX tikrai nusipelnė visos šios kritikos. Nors cenzūra nėra pats geriausias dalykas, ir galbūt galima sutikti su mintimi, kad žiaurūs žaidimai (pvz., Mortal Kombat) yra pavojingesni jauniems žaidėjams, nei turintys gašlų turinį, BMX XXX nusipelno būti užrakintas devyniomis spynomis. Prastas skonis ir dar prastesnis veikimas, prilygstantis blogiausiems lenktynių žaidimams, sukuria tragiškumo įspūdį.

Žaidimas tikrai neišpildo savo vulgarių pažadų. Pakankamai teko prisižiūrėti ir prisiskaityti tokių reklamų ir tekstų, kuriais žiniasklaida buvo užkimšta. Be abejo, nieko gero neišėjo. Acclaim atsikratė prieš tai buvusio Dave Mirra sportininko paslaugų ir paliko tik nevienareikšmės prasmės pavadinimą (bandėte interneto paieškoje įvesti tris „iksus"? Geriau nebandykite :)). Jau pats viršelis rėkia: „Keep it dirty!", tačiau viduje nieko tokio nėra. Visos nuogybės cenzūruotos arba išimtos, tad beliko tik pigus reklaminis triukas, kad žmonės pastebėtų nereikšmingą lenktynių ir triukų su dviračiais žaidimą. Daugiausia, ką galite pasiekti nuogumo srityje — tai sukurti dviratininkę, apsirengusią liemenėle. Dar galite atsirakinti Scores šokėjų video klipus — būtinas priedas dviračių sporto žaidimui :), kur visos „grožybės" uždengtos plonais drabužių gabalėliais arba žaidimo emblema. Žodžiu, jei ieškote nešvankaus dviračių žaidimo — ieškokite kitur.

Visas gašlus ir grubus turinys žaidime pasireiškia tik atsitiktiniais keiksmažodžiais ir dviprasmiais posakiais. Šie spalvingi momentai yra išbarstyti po didžiulius lygius, kurie sudaro vieno žaidėjo režimą Hardcore Tour. Nei Niujorke, nei Las Vegase, Sirakūzuose ar kitame mieste nepavyks pabendrauti su praeiviais. Dažniausiai jie tik leptels palinkėjimą iš F raidės, ar ką nors panašaus, jei tik prisiartinsite. Nors kai kurie pakeleiviai suteikia jums užduotis. Štai čia ir prasideda nepadorūs dviprasmiški posakiai. Daugelis tikslų yra susiję su kuo nors nešvankiu ar bent jau gašlia išvaizda. Kaip jums toks darbelis: nuvežti kekšes į viešbutį, kad aptarnautų klientus. Jei iššūkis netiesiogiai susijęs su tvirkinimu, įvykio vietoje būtinai atsiras protagonistas, kuris nuolat keiksis ir darys neaiškias užuominas apie seksą. Teks pabendrauti ir su dešrainių pardavėju, kalbančiu apie savo „dešrelę", ar riešutų pardavėju, gąsdinančiu visus „nesulaužytais riešutais". Tiesiog tragedija. Visa tai labai žeistų, jei nebūtų taip pilkai atlikta.

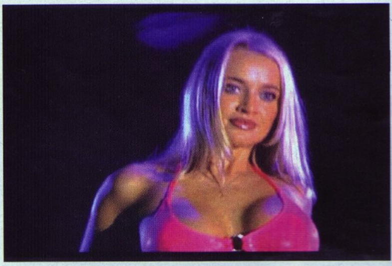
Be šio paviršutiniško vulgarumo, BMX XXX neturi nieko daugiau, kad išlaikytų jūsų dėmesį. Lygiai sukurti labai prastai. Iššūkių tikslų neįmanoma suprasti, nors juos bandoma aiškinti animacijos scenomis. Kai kurie intarpai netgi neturi prasmės: juose daugiau keikiamasi nei kalbama, ką reikia padaryti. Prie bendro chaoso prisideda ir tai, kad visiškai nėra užuominų, kaip atlikti užduotis. Viskas, ką gaunate, tai keista animacijos scena, po kurios esate paleidžiamas į lygį. Vienintelis aiškus dalykas — einantis laikas, per kurį turite atlikti tą prakeiktą užduotį. Dar reikia surasti 20 paslėptų plyšių ir peršokti per juos atliekant „ypatingus" triukus, nors jie tikrai nedaug skiriasi nuo paprasto šokinėjimo.

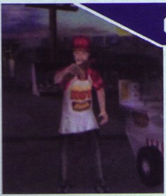
Žinoma, triukai su dviračiais užima didelę BMX XXX dalį, bet jie tokie pat nesėkmingi, kaip ir visa kita žaidime. Acclaim giriasi, kad žaidime yra daugiau nei 2000 įmanomų triukų. Iš pirmo žvilgsnio skaičius atrodo didelis, tačiau su turima triukų modifikavimo sistema, kuri leidžia savaip nustatyti kiekvieną brūžinimą, apsisukimą, apsivertimą ar kitą triuką, toks skaičius visai tikėtinas. Kaip bebūtų, triukų skaičius nieko nereiškia, jei jie nėra įdomūs.

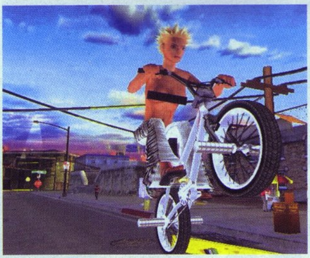
Valdymas be galo palaidas — retai kada pavyks pilnai kontroliuoti veikėją ar dviratį. BMX XXX neturi to tikslumo, kurį demonstruoja Tony Hawk žaidimai. Netgi tokie paprasti dalykai, kaip vairuoti aplink ir numušti dešrainių vežimėlį, atliekami sudėtingai, nes valdymas yra labai jautrus. Mygtukų paspaudimo jautrumas gali galutinai sugadinti nuotaiką: vos vos pajudinot — ir jau nepataikote į taikinį.

Be vieno žaidėjo režimo, BMX XXX siūlo išbandyti jėgas ir keliuose multiplayer režimuose. Pirmasis — tai lenktynės vienas prieš vieną per 2 minutes, skambiu pavadinimu Skillz. Antrajame leidžiama pasišaudyti: vienas žaidėjas nuo kelio renka magnetofonus, o kitas bando jį pašauti dažasvydžio ginklo „kulkomis". Trečiasis bando iš paskutiniųjų pateisinti žaidimo reklamą. Strip Challenge dalyviai atlieka kombo triukus ir nuiminėja pralaimėjusio veikėjo drabužius. Kuo mažiau apie tai pasakosim, tuo geriau...

BMX XXX išvaizda nekonkuruoja su turiniu. Žaidimas atrodo gerokai pasenęs. Nors kūrėjai pasistengė sukurti patrauklius veikėjus (negi rekla-







muosi pabaisas :]) su tikroviškomis veido išraiškomis ir kūno tekstūromis, tačiau jų judėjimas labai prastas. Personažai taip „gyvai" šokinėja, o važiuodami įdomiai keičia kūno padėtį, jog, rodos, jie yra tik dar viena dviračio dalis. Lygių architektūra blanki. Kelis įdomesnius elementus atrasti galima, bet visa kita... ech... tiesiog plokščia ir nelygu. Trumpai tariant — „dirty".

Garso takelis yra keistas naujos ir senos muzikos mišinys. Kelias dainas atlieka naujausi atlikėjai, tačiau didžioji dalis — tikra seniena. Hip hopas sumaišytas su senomis 80-ųjų dainomis tikrai neskamba įspūdingai. Be muzikos, kitų garsų beveik nėra. Veikėjai šneka nedaug (išskyrus grubią kalbą), o dviračiai girgžda tik retkarčiais.

Manykite, ką norite, tačiau gero dviračių žaidimo, vien demonstruojant dideles krūtines ir svaidant „tualetinius" juokelius — nepadarysi. Žaidimas taip smarkiai bando būti pašėlęs, kad net bloga. Ne, ne ir dar kartą ne!

PIRMASIS ĮSPŪDIS	5
SIUŽETAS	4
GRAFIKA	4
GARSAS	4
VALDYMAS	3

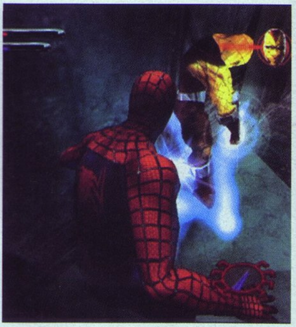
IŠVADA

Vulgarybėmis apsikarsčiusi tuštybė. Užuojauta apgautoms reklamos aukoms.

4 Košmaras

Iškeiktas ir pasiųstas Ryčka

Panašumų galerija. Pavyzdys nr. 1. „Spidermenas–Supermenas gelbėja nekaltą auką..."



SPIDERMAN THE MOVIE

JIS TOBULĖJA... TOBULĖJA..., BET VIS TIEK NIEKO GERO.

KŪRĖJAS: Treyarch
LEIDĖJAS: Activision
PARDUODAMA: nuo 2002-05-31

Anksti ryte eidamas redakcijon pastebėjau kažką žvilgantį ant žemės. Pamaniau, kad man laimė nusišypsojo, ir koks senis ar patrakėlis paliko man vertingą dovanėlę. Deja, tai buvo tik suskaldyta dėžutė, kurioje žibėjo žaidimo diskas. Paėmiau, gal kas įdomaus...?

...Lėtai užsidarė konsolės CD dėklas ir pasigirdo neaiški muzika. Kaip vėliau paaiškėjo, tai buvo SPAIDERIO diskas, tačiau skirtas PS2. Hm... keista, negirdėjau, kad žaidimas būtų išleistas naujai konsolei. Taip, pažiūrėsim...

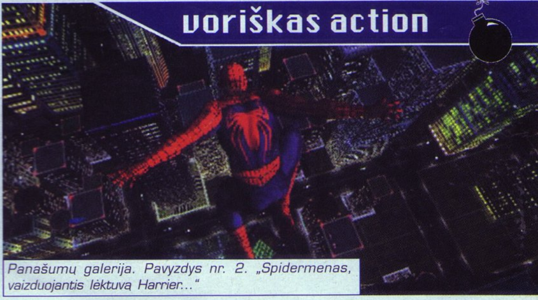
Aha, kaip ir seniau Spaideris keršija už senelio mirtį, padeda žmonėms ir yra policijos „numylėtinis". Žodžiu, Parkeris–žmogavoris yra toks, koks ir visada. Nenorėjau apie tai užsiminti, bet teks. Laikykitės. Jis save fotografuoja iš visų pusių su Spaidermeno kostiumu, šokinėdamas virš namų stogų. Kaip jūs manote, kas tai — perdėta savimeilė ar kažkas blogiau? Truputį nukrypom nuo temos.

Spaidermeno valdymas visiškai nepasikeitė, bet atrodo kažkaip kitaip. Keliaujant po kambarius namo viduje ar kitame pastate, valdymas labai sunkus. Kameros darbas absurdiškas: ji nesisukinėja, tad privalai pats viską valdyti. Vykdant misijas, susijusias su siužetu, pravers super radaras, nurodantis, kur eiti. Taigi „strigti" neturėtumėt, bet tai nėra žaidimo privalumas.

Žaidime yra kelios neaiškios personažo galios. Svinguojant (šokinėjant) virš miesto pastatų, turbūt pagalvosite, kur tas voratinklis kabinasi, nes jis kabinasi ne už namų stogų, o į dangaus lopinėlį (dievas jį myli). Kita paslaptinga galia išryškėja atsitrenkus į pastatus — herojui nieko nenutinka: stiklai nedūžta, niekas nesugadinama, girdėti tik nedidelis bum. Kartą mėginau nusileisti į giliąją miesto dalį, bet tai padaryti, rodos, nevalia. Įsivaizduokite, net labai norėdami (kai baisiai nusibosta žaidimas) negalite užsimušti.

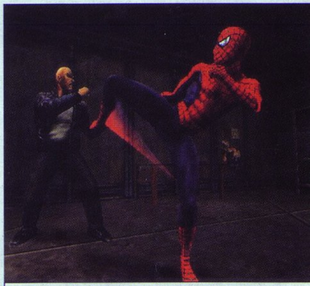
Grafika, lyginant su anksčiau pasirodžiusiais animacinio filmo žaidimais, atrodo neblogai. Raudonodis įspūdingas tik su savo kostiumu, o pats Piteris Parkeris nepanašus net į žmogų — liesas kaip kaulas. Užsiropštęs ant didžiausių pastatų, kurių yra išties daug, gali apžvelgti visą miestą. Čia nebus rūko, taigi viskas kaip ant delno. Ant aukščiausio stogo pamatysite gražiausią vaizdą visame žaidime — saulėlydį: atšvaitai spigins jums į akis, žėrintis vanduo vilios pasipliuškenti.

voriškas action



Panašumų galerija. Pavyzdys nr. 2. „Spidermenas, vaizduojantis lėktuvą Harrier..."

Panašumų galerija. Pavyzdys nr. 3. „Spidermenas-Supermenas skuba į pasimatymą..."



Laikyk galvą tiesiai, niekše, mus filmuoja!!!

Pastatų begalybėje veidrodiniai langai mane dar labiau pakerėjo. „Skraidydamas" šalia jų dideliu greičiu, mačiau išties gražių vaizdų. Ech!

Žaidžiant Spider Man, garsas nebuvo ypatingas. Paprasčiausia kovinga ir didvyriška muzika, kuri nesikeičia beveik visose dalyse. Ją nutraukia tik silpnų, protu nepasižyminčių blogiukų keiksmai ir įžeidžiančios frazės herojui. Garso takelis galėjo būti įvairesnis, nes tai galbūt padėtų bent laikinai užmaskuoti žaidimo klaidas...

Pratęskime kalbą apie valdymą. Veikėjas gali ne tik smūgiuoti kaulinėmis rankomis ar kojomis, bet ir pakelti priešininką į orą (kojų pagalba). Šįkart jis gali iškelti daiktus arba savo lynu pakelti gražias merginas nuo žemės. Perpratę valdymą, greitai judėdami ir naudodami nedidelę smegenų dalį, be vargo nukeliausite į bet kurį pasaulio kraštą. Misijos nėra sudėtingos (tinka vaikams nuo 5 metų), jų yra daug ir įvairių: išgelbėk tą, pagauk aną ir priskaldyk dar kitą. Vadinamieji bosai jaunimui pasirodys nieko verti, net seniai iš jų pasijuoktų. Tai tie patys baisūnai skorpiukai, varliūnai, bosai ant šikšnosparnių ir t.t. Personažai tapo kiek vikresni ir atrodo geriau.

Baigęs Spider Man žaidimą, supratau, kad nėra jis jau toks blogas. Buvo kilusi mintis sviesti žaidimą kuo toliau, bet rankos nepakėliau... Gal kada vėl norėsis suvaidinti nekaltųjų gelbėtoją ir gynėją, apie kurį kuriami filmai, animaciniai filmukai, žaislai.

Žaidimą verta pasilikti ir dėl spindinčių dangoraižių langų, kuriuos dabar net naktimis sapnuoju...

PIRMASIS ĮSPŪDIS	6
SIUŽETAS	8
GRAFIKA	6
GARSAS	7
VALDYMAS	7

IŠVADA

Žaidimas prastas, bet žaisti galima. Ir ne kartą...

7 Web

Visų nekaltųjų gynėjas Spaider Pjovėjas

STUNTMAN

SUNKI KASKADININKŲ DUONA

KŪRĖJAS: Reflections
LEIDĖJAS: Infogrames
PARDUODAMA: nuo 2002-09-06

Su žavėję PSone žaidėjus Driver ir Driver 2 žaidimais Reflections vyrukai iškrito iš topų. Naujienų neteko ilgai laukti — pasklido kalbos apie naują kompanijos žaidimą, kuris uždės žaidėjui kaskadininko šalmą. Velniškai gera idėja, ar ne? Ką gi, pažiūrėsime.

Sunku nesižavėti įspūdingais vairuotojų kaskadininkų atliekamais triukais. Jie šokinėja su motociklais nuo pastatų, tranko automobilius į degančias nuolaužas ir kitaip linksminasi dirbdami pavojingiausią darbą kino ir video pramonėje. Dabar galite ne tik žavėtis jais, bet ir patys atlikti mirtinus triukus. Stuntman turite įveikti daugybę įspūdingų automobilių triukų nesibaimindami, kad lūš koja, ranka ar kita kūno dalis.

Stuntman yra sudarytas iš filmų–misijų. Pagrindiniame karjeros režime tampate patyrusiu vairuotoju kaskadininku, kuris turi atlikti įvairius triukus, taip įgyvendindamas keisčiausias ir pavojingiausias režisieriaus, kuriam dirba, fantazijas. Žaidimo misijos suskaidytos į scenas ir segmentus, kuriuose užduotis reikia atlikti per tam tikrą laiką. Paskutinėje užduotyje tenka šokti per spragą arba ridenti automobilį, kuris galiausiai sprogsta. Savo kaskadininko karjerą pradedate nuo žemo rango dirbdamas menkame gangsteriniame anglų filme. Jūsų tikslas — įrodyti, kad esate pakankamai „kietas" didžiajam ir brangiajam Holivudui, kad galite atlikti supertriukus, nuo kurių žiūrovams atvėps burnos ir išsiplės akys.

Visos filmo scenos yra gan panašios. Pavyzdžiui, minėtame anglų gangsteriniame filme dažnai teks Londone lakstyti europietiškais automobiliais (visos markės išgalvotos, mat kūrėjai nesusipirko licencijų). Kitame filme, įkvėptame Dukes of Hazard, reikės draskytis purvinais pietiniais Amerikos keliais vengiant ant kelio lakstančių vištų ir įstatymo. Iš viso žaidime yra šeši filmai, dauguma kurių remiasi vienu ar kitu kino prototipu, pavyzdžiui, Džono Vu veiksmo filmais ar Džeimso Bondo šnipų epopėjomis. Trumpai tariant, remiamasi didžiaisiais superhitais, kuriuose būtini puikūs automobilių triukai.

Įveikus visas užduotis ir pabaigus filmą, vairavimo klipai yra įpinami į filmo anonsą, kurį galite stebėti ir džiaugtis savo darbo vaisiais. Žinoma, didelės laimės tai nesuteikia, nes filmai yra trumpi: išvystate nebent penkias sekundes savo pasirodymo. Ar verta dėl kelių sekundžių prasėdėti vos ne visą dieną nuolat kartojant užduotis ir dar nervinantis? Į šį klausimą galima atsakyti tik sau pačiam. Kaip bebūtų, vaizdai žavi.

Apie nervus ir sunkų darbą prabilau ne veltui. Stuntman yra gan sunkus žaidimas, ypač dėl nuolatinio kartojimo. Kiekviena žaidimo vairavimo scena vyksta pagal tą pačią schemą. Pradžioje parodomas filmukas, kuriame gaunate trumpą aprašymą apie tai, kas atsitiks scenoje, kokius triukus reikės atlikti, ką technikai patobulino automobilyje ir panašiai. Tada staiga atsiduriate vairuotojo kėdėje už transporto priemonės vairo. Dažniausiai tai yra automobilis, bet gali tekti palakstyti ir su sniego mašina ar kitais netradiciniais aparatais. Kiekviena transporto priemonė yra gan skirtinga, todėl reikės mokytis valdymo subtilybių ir priprasti prie įvairių žalos lygių (ko dar tikėtis iš Destruction Derby kūrėjų?). Žalos sistema tiesiog puiki, stipriai paveikianti valdymą ir kai kuriais atvejais visiškai jį sugadinanti. Grįžkime į sceną. Tik atsidūrus automobilyje ir jūsų pradeda rėkti režisierius. Neišsigaskite — jis tik sako, ką daryti. „Sek šį furgoną", „Spausk akceleratorių", „Greičiau" ir kiti panašūs nurodymai skrodžia jūsų įtemptas ausis. Taigi darote tai, ką girdite, stengiatės kaip įmanydami ir tikitės geriausiojo. Atlikę nurodymą tuoj pat išgirstate sekantį, kuriame režisierius liepia apvažiuoti automobilį kairėje, kilti ant rampos ir šokti ant važiuojančio traukinio. Baisu? Toks jau kaskadininkų gyvenimas.

Kvailiausia, kad apie triuką sužinote dvi sekundes prieš tai, kai jį reikės atlikti. O kadangi esate tik žmogus, o ne koks supermenas, būsite priversti vėluoti, ne visuomet atsidursite reikiamoje vietoje šuoliui pasiruošti ir t.t., taigi klaidų neišvengsite. Klaidas, be abejo, palydės režisieriaus šūksnis „Baigiam!" ir neliks nieko kito, kaip laukti, kol scena pasikraus iš naujo. Krovimosi laikas nėra ilgas, tačiau kūrėjai galėjo ir nebūti tokie griežti: suteikę daugiau laiko pasiruošimui, padidintų sėkmės tikimybę. Dabar ji labai menka, to-

dėl reikia daug ir įtemptai dirbti. Nieko nepadarysi, sukandate dantis ir dirbate toliau.

Būtent taip veikia kiekviena Stuntman scena. Svarbiausia išsiaiškinti visas instrukcijas ir jas įsiminti. Tačiau ir tai ne visada padeda išvengti klaidos — daugelis kaskadų yra išties sudėtingos. Į neviltį varo netinkamas tavo darbo įvertinimas: viena scena trunka apie dvi minutes, o tu prie jos dirbi visą valandą. Pakartojimai sukurti tiesiog puikiai, kameros išdėstytos taip, jog jaučiatės tarsi filme. Tačiau baigtas filmas — tiesiog pasityčiojimas: pasižiūrėję trumputį reklaminį klipą negalite nieko sugalvoti, o tik ištarti: „Kelias valandas plušau su pulteliu vien dėl šito!?".

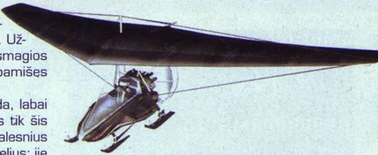
Kad visai nesurūgtumėte, gaunate ir kitų apdovanojimų. Kuo daugiau triukų atliksite scenoje, tuo daugiau pinigų uždirbsite, įgysite šlovės ir atrakinsite automobilius ar dalis Stunt Arena režimui. Pastarajame režime galėsite patys kurti kaskadas ir stebinti savo draugus pirmuoju istorijoje triuku, kur sudūžta keturi automobiliai, didžiuliu greičiu lekiantys vienas į kitą. Tai smagus priedas žaidimui, padedantis atsigauti ir smagiai praleisti laiką užstrigus kurioje nors Karjeros režimo scenoje. Beje, kaip ir kituose Reflection žaidimuose, pakartojimus galima išsaugoti.

Kaskadininko sugebėjimus galima išbandyti ir kituose režimuose. Jie turėtų labiau sudominti vairavimo gerbėjus. Šie žaidimai — tai Gran Turismo stiliaus iššūkiai, kuriuos, be abejo, reikia įveikti. Užduotys įvairios: pravažiuoti trasa su kliūtimis per tam tikrą laiką, aplėkti kelis ratus Londono scena ir kitos. Užduotėlės nėra labai lengvos, tačiau smagios jau vien dėl to, kad į ausį nerėkia joks pamišęs režisierius :).

Stuntman išvaizda gan pilka ir vienoda, labai panaši į tamsokus Driver žaidimus, vis tik šis žaidimas turi gražesnę tekstūrą ir detalesnius peizažus. Verta pagirti automobilių modelius: jie detalizuoti ir visiškai deformuojami — išlaksto net korpuso panelės. Stabdant lieka žymės ant kelio, o susidūrus su kitu paviršiumi į šonus laksto žiežirbos. Kaip ir dera tokiam žaidimui, išvysite begales sprogimų, dūžių, avarijų ir kitokių kvapą gniaužiančių dalykėlių. Smagiausia, kad juos sukeliate jūs patys. Kadrų seka padori, tačiau ekrane esant daug veiksmo kartais žaidimas sulėtėja, tad suktus lygius sunkiau įveikti. Reikia tikėtis, kad iki Driver 3 pasirodymo kūrėjai sutvarkys šias problemas.

Stuntman garsai taip pat nėra prasti: daugybė dūžių ir laužymo garsų, nuolat riaumojantis variklis. Balsai įgarsinti gan neblogai, žinoma, išskyrus režisieriaus, kurį norėsis suvažinėti jau pirmojo filmo pabaigoje :). Žaidime galėtų būti didesnis muzikos pasirinkimas, nes ta pati daina pradeda įkyrėti.

Stuntman idėja — tikrai originali, tačiau gaila, kad žaidimas neišvengia trūkumų. Pažaidę neabejotinai susimąstysite, ar tikrai kaskadininkų gyvenimas yra toks įdomus ir smagus. Žinoma, žiūrėti visada bus smagu, bet dirbti tokį darbą? Hm... tik ne realybėje.



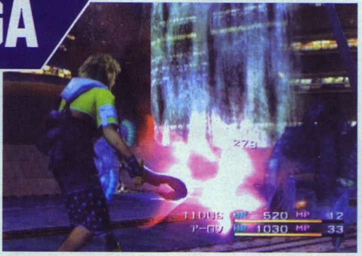
PIRMASIS ĮSPŪDIS	9
SIUŽETAS	8
GRAFIKA	8
GARSAS	8
VALDYMAS	8

IŠVADA

Tikrovė virto vaikystės svajonė tapti kaskadininku. Tačiau realybėje ir vėl teko nusilaužti sparnus. Juk tai tebuvo svajonė.

8 Darbas

Kaskadininko duonos privalgė Ryčka



FINAL FANTASY X

PASKUTINĮ KARTĄ, APIE GERIAUSIĄ...

KŪRĖJAS:	SquareSoft
LEIDĖJAS:	SCEE
PARDUODAMA:	nuo 2002-05-29

Final Fantasy žaidimų seriją galite vadinti, kaip tik norite — epas, legenda ar žaidimų tobulumo įrodymas, bet kuriuo atveju būsite teisūs. Visi šios serijos žaidimai turi žodžiais neapsakomą aurą, kurios dėka negalime atsitraukti nuo ekrano, kol nebaigiame žaidimo. O tada yra išleidžiama nauja dalis, į kurią žvelgiame kaip į naują žaidimą, jausdami tą pačią nuostabią aurą ir begalinį dėkingumą už kūrėjų įdėtą meilę.

Dėl visų minėtų ir dar nepaminėtų priežasčių, Final Fantasy, kokiai konsolei bebūtų sukurta, tampa rinkos lydere, užsitikrinanti žaidimo vietą pagal pardavimus bent pirmajame penketuke.

Dešimta FF dalis — tai debiutas dar pakankamai neištyrinėtose PlayStation 2 galimybių platybėse. Dėl kūrėjų ryžto ir minėtos meilės savo kūriniams, žaidimas pavyko puikiai ir tapo rimtu konkurentu kitiems žaidimų kūrėjams. Pastarieji ilgą laiką stengėsi išstumti Final Fantasy X iš lyderio pozicijų.

Šis tas apie veikėjus ir taktiką

Žaidimą pradėsite vieno herojaus vaidmenyje, tačiau vystantis veiksmui susitiksite ir išsiskirsite su daugybe kitų veikėjų. Labiausiai turėtų žavėti galimybė vienu metu kautis ne trim veikėjais, kaip įprasta, o net šešiais ar dar daugiau. Nors tradicinio trejeto, stojančio priešams skersai kelio (arba atvirkščiai), nebuvo atsisakyta, iš tikrųjų kovoje dalyvaus žymiai daugiau veikėjų. Komandos narį galite bet kada pakeisti kitu — taip žaidimas įgauna labai vertingų ir gausybę pliusų jam pridedančių taktinių savybių. Jei įdėmiau patyrinėsite priešus, dar prieš pradėdami juos talžyti, pastebėsite, kad daugumą jų įmanoma pribaigti vienu vieninteliu smūgiu (bosai — išimtis). Kiekvienas komandos narys turi savo paskirtį ir naudoja tokius ginklus, kurie pilnai efektyvūs tik prieš tam tikrus priešus. Veikėjo savybės, tokios kaip greitis, taiklumas ir pan., ir priešo savybės yra vienodai svarbios. Jūsų sutikti gyviai, monstrai ir pabaisos dažniausiai priklausys vienam tipui, bet kartais ir keliems. Taigi ruoškitės...

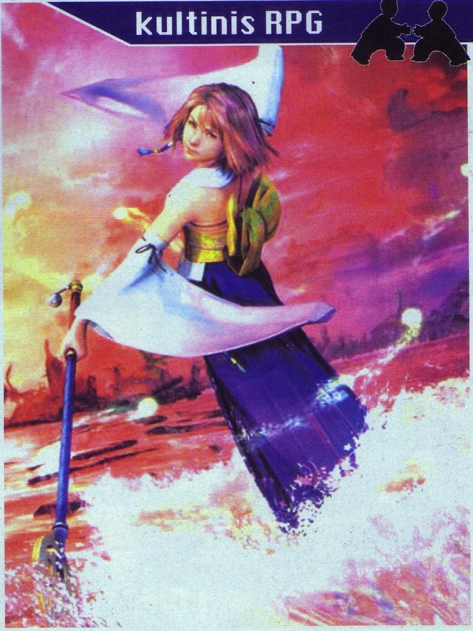
Jūros gėrybės su kiautu — tai gana lėti padarai. Efektyviausia bus panaudoti jūsų stipriausius veikėjus, kuriems dažnai trūksta greičio, bet ne jėgos.

Paukščiai ir visi kiti skraidantys padarai. Geresnio ginklo už Blitzball veterano Wakka taiklų kamuolio metimą nesurasite. Kardais galite nemojuoti, nes visi skraiduoliai yra vikrūs ir turi pakankamai didelę oro erdvę, kurioje gali drąsiai išsisukinėti nuo jūsų kirčių. Pataikymo procentas padidės, jei smogsite ietimi ar kitu ginklu su ilgu kotu, bet vis tiek tai nėra ypač geras sprendimas, nes pataikysite tik kas 3–4 mostą. Vienintelė alternatyva Wakkos kamuoliui — magija. Ji turėtų būti veiksminga daugeliu atveju, nes šiaip skraiduoliai nėra labai ištvermingi fiziškai. Vis tik turėtumėte gailėti savo burtininkės MP tokiems silpniems priešams, nes atsiras, patikėkite, ir tokių padarų, kurie siaus netramdomi magijos ir įveiksite juos tik su dideliais nuostoliais.

Greiti ir vikrūs padariūkščiai neturėtų sukelti daug problemų, bet kad užsitikrintumėte taiklų smūgį, pulkite pagrindiniu veikėju arba minėtuoju Wakka. Tiesa, būkite atidūs, įdėmiai pažiūrėkite priešui į akis — pirmas susidūrimas lai būna pavadintas eksperimentiniu, vėliau teliks pritaikyti šio ir kitų panašaus pobūdžio eksperimentų rezultatus. Grįžkime prie akių, kurias jūs įdėmiai stebėjote. Dabar lieka spėti, ar pakaks Blitzball kamuolio galios pribaigti padarui. Galbūt įžvelgsite akyse baimę, o galbūt — nerūpestingą pasitikėjimą savimi. Pasirengę morališkai, svieskite kamuolį ir tikėkitės, kad priešas po smūgio nebeatsigaus. Žinoma, yra ir žymiai trumpesnis kelias — iškart pulti pagrindiniu herojumi, ir sėkmė beveik garantuota. Bet jeigu jus vilioja psichologinė kova su priešu, kuomet, rodos, galėtumėte pribaigti vienas kitą tik žvilgsniais... hmm... čia jau jūsų teisė pasirinkti...

Vandens, perkūno, ugnies ar ledo tvėriniai.

kultinis RPG



Juos dažniausiai atpažinsite iš gaubiančių liepsnų, ledo kristalų ir t.t. Apie priešo kilmę galėsite paskaityti prieš ataką pateikiamoje žinutėje arba panaudodami skenavimo galią, kurią žaidimo eigoje išmoks vienas iš jūsų bendrakeleivių. Skenuodami išvysite informaciją apie priešininką ir kelias nuorodas, kaip jį įveikti.

Pražudyti šios grupės priešus geriausiai seksis juodosios magijos pagalba: parinkite burtą, priešingą oponento kilmei. Vandeniui priešingas yra perkūnas, ledui — ugnis. Teisingai parinktas burtas padarys priešui dvigubai daugiau žalos nei įprastai, o neteisingai — atims perpus mažiau sveikatos. Kokiai magijai priešininkas atsparus, o kokiai ne, matysite lentelėje, pateiktoje ekrano viršuje kairiajame kampe. Be magijos prieš tokius tvėrinius būsite beveik bejėgiai, todėl ir patariu nešvaistyt magijos skraiduoliams ar kitiems padarams, kur galima ir be to apsieiti.

Salotos, gydomosios šaknelės, krūmai bei kiti augalai. Salotų puokštės, kur vasarą turgeliuose gali nusipirkti už 50 centų, gal žaidime ir nesutiksite, bet dėl šaknyse slypinčio vitaminų kiekio galima būtų pasiginčyti. Garantuoju, kad augalų žaidime sutiksite gausų būrį ir pačių įvairiausių rūšių. Visus juos sieja du dalykai — visi iki vieno bijo ugnies, be to daugumа atakų metu palieka pašalinius poveikius, tokius kaip nuodai, tamsa, mieguistumas ar tyla. Užnuodytiems jūsų veikėjams po kiekvieno ėjimo sumažės sveikatos stulpelis. Tokiu atveju galite herojų pakeisti kitu, nes užnugaryje laukiančių veikėjų neveikia jokie nuodijimai. Tamsa užkrėsti veikėjai tam tikrą ėjimų skaičių tampa ypač netaiklūs, tad neturėsite iš jų jokios naudos. Mieguisti veikėjai negali atlikti fizinių atakų, o tyla — ženklas, kad nebegalėsite naudoti magijos. Tikriausiai visi, kas yra bent kartą susidūrę su RPG žaidimais, žino šių poveikių efektus, tačiau tikiuosi nepasirodžiau pernelyg įžūlus juos pakartojęs. ;)

Baisūs ir milžiniški monstrai. Juose visąlaik slypi galinga, žvėriška jėga, kurią tramdyti geriausia naudojant tamsos atakas. Jų dėka monstrai nepataikys savo baisiųjų puolimų. O tada jau belieka smogti viskuo, kuo tik galite, kol monstras neišsiblaivė po tamsos dozės.

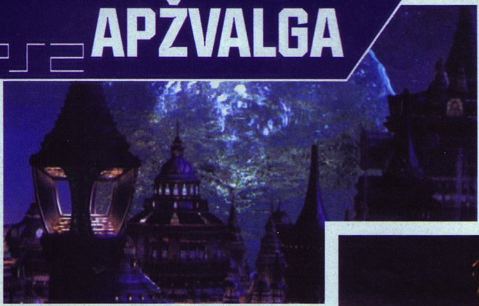
Atrodo, paminėjau visus priešų tipus. Kai sutiksite kažkurią būtybę, tiesiog priskirkite ją vienam iš tipų ir galėsite sėkmingiau kautis, naudodami efektyviausias priemones priešui neutralizuoti. Žinoma, nepatingėkite kurti savo taktikas ir naudotis gausybe kitų Final Fantasy siūlomų galimybių. Juk paminėjau tik kelias pagalbines taktikas, kurios palengvins jūsų kovas sunkiu metu ar galės tapti naujos, jūsų autentiškos taktikos pagrindu.

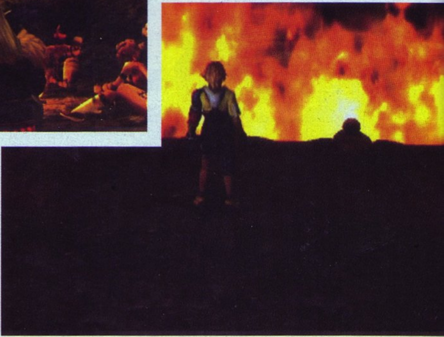
Šis tas apie ginklus, prekeivių nedorybes ir Sferas

Kovai pasibaigus, gausite patirties taškų, pinigų bei kokių nors daiktų. Daiktų gausite ne po kiekvienos kovos ir ne visada vertingų. Apie visokius serumus ir gėrimus net nekalbėsiu — nieko čia naujo ar nematyto. Tuo tarpu ginklų, skydų, šarvų bei žiedų naudojimas kažkiek skiriasi nuo daugelio RPG žaidimų. Juos apsivilkę, užsimovę ar paėmę į rankas, savo veikėjų statistikos nepakeisite. Daiktai skiriasi tik jiems būdingomis savybėmis ir galiomis, kurias veikėjai įgyja, turėdami tam tikrą daiktą. Tiesa, yra ir daiktų, kurių poveikis prideda kiek nors gynybos ar atakos, bet tai — ne revoliuciniai pakeitimai, kokie būna kituose žaidimuose, pakitus daugumai statusų. Čia įvyksta tik menki koregavimai vienoje ar kitoje srityje.

Žaidime gausite įvairių sferų, kurias galėsite išdėlioti Sferų Tinklelyje. Tai visiškai nauja funkcija, kuria tobuliname savo veikėjus. Labai keista ir daugeliui VISIŠKAI netikėta, jog atsisakyta tradicinių lygių, be kurių neįsivaizduojamas nė vienas RPG žaidimas. Iš pradžių lygiais galite palaikyti sferos taškus — jie uždirbami taip pat, t.y. surinkus tam tikrą patirties taškų kiekį. Tačiau tai nebebus pastovus skaičius, kurį galėsite didžiuodamiesi rodyti arba susigėdę slėpti nuo savo draugų. Apstulbusiems draugams galėsite pademonstruoti Sferų Tinklelį. Jie, žinoma, nieko čia nesupras, tačiau tai bus puiki proga pasirodyti Final Fantasy žinovu ir pelnyti pagarbą draugų tarpe.

Sferų Tinklelio esmė: naudojant Sferų Taškus keliauti rutuliukais (esate žaidę monopolį? ;)), supintais lyg gausybė voratinklių, be to Sferų dėka reikia lavinti veikėjus bei išmokyti juos naujų galių. Panaudodami vieną Sferos Tašką galime pajudėti vienu laukeliu į priekį. Laukeliai būna pilni arba tušti. Pilnuose laukeliuose galite įstatyti turimą





Sferą. Jie yra kelių rūšių, tada įstatyti galima tik tam tikras Sferas. Šiaip problemų dėl Sferų nebus, nes jei nevengsite kovos, jų prisirinksite daugiau nei reikia. Tuščius laukelius irgi galima paversti naudingais, turint laaaabai retų Sferų. Kai kurie praėjimai bus atitverti kokio nors lygio užraktais. Jiems atrakinti prireiks surasti specifinę Sferą, kurios pagalba atversite kokį naudingą koridoriuką ar kelio sutrumpinimą.

Tęsiant kalbą apie daiktus, jų galėsite nusipirkti parduotuvėse, pas gatvės prekeivius. Ten pat galėsite ir parduoti savo turimas gėrybes, tačiau dažniausiai už jas bus siūlomi juokingai maži pinigai. Pardavėjai, beje, ne kvaileliai, todėl patariu neapsigauti, klausant jų saldžių šnekų. Labiausiai reikia saugotis gatvių prekeivių. Šie prižadėję žemiausias kainas visoje Spiroje (tokį pavadinimą kūrėjai suteikė Pasauliui, kuriame vyksta veiksmas), parduoda prekes dvigubai brangiau nei šalimais stovinti parduotuvė! Vis dėlto ir jų pasiūlymais galite pasidomėti, nes parduodami daiktai kartais būna reti ar netgi, nors sunku tuo patikėti, iš tikrųjų pigesni (gal vogti :)).

Šis bei tas apie Blitzball

Būtų gėda neužsiminti apie sporto žaidimą, kuris Spiros gyventojams dabar yra beveik vienintelis džiaugsmo šaltinis, padedantis užmiršti visas nelaimes ir džiaugtis tikra švente — Blitzball rungtynėmis. Tai ateities sportinis žaidimas, vandensvydžio, regbio bei futbolo hibridas. Netikėčiausia, kad rungtynės pagrįstos RPG žanru.

Pasistengsiu jus supažindinti su svarbiausiomis žaidimo funkcijomis ir galimybėmis. Iš viso yra šešios žaidėjų pozicijos: kairysis puolėjas, dešinysis puolėjas, vidurio saugas, vartininkas ir kairysis bei dešinysis gynėjai. Savo nuožiūra pozicijas galėsite paskirstyti veikėjams — naujajai Blitzbolo komandai. Gigantiškas kupolas pripildomas vandens, ir žaidimas prasideda!

Plaukiosite milžiniškoje erdvėje, savo dydžiu primenančioje futbolo aikštę. Abiejose pusėse yra apvalūs vartai, kuriuos saugo budrūs (o kai kurie ir ne tokie budrūs) vartininkai. Rungtynės prasideda lyg krepšinio varžybos — į orą išmetamas kamuolys ir abi komandos stengiasi jį atkovoti.

Plaukdami niekam netrukdant, galėsite atlikti du veiksmus — mušti įvartį ir pasuoti. Veikėjas turi tam tikrą kiekį PA (paso) taškų, kurie mažėja kamuoliui lekiant taikinio link. Jei skaičius nusileis iki nulio, kamuolys nepasieks tikslo. Mušant įvartį esmė ta pati, tik naudosite AT (atakos) taškus ir iš jų dar mintyse galėsite atimti vartininko gynybos taškus. Taip pat galėsite apskaičiuoti, ar smūgis pasieks savo tikslą.

Jeigu priešininkai pradės jus dengti — situacija keisis. Galėsite bandyti pro juos prasiveržti, pasuoti, mušti įvartį ar apsivaryti. Priešininkai turi BL (bloko) taškus, kuriais pridengia jūsų pasą ar smūgį. Viskas pagrįsta taškais, todėl teks šiek tiek paskaičiuoti. Visiems veiksmams skiriamas neribotas laiko kiekis, tad šįkart labiau pasitarnaus guvus protas, o ne miklūs pirštai.

Dar vienas RPG įspaudas Blitzball žaidime — herojų įvaldomos galios ir specialios atakos. Jų yra įvairių ir labai skirtingų paskirčių (pvz., nuodingas perdavimas, kuomet priešininkai apsinuodija prisilietę prie kamuolio, arba ypač staigus kamuolio atėmimo manevras). Kad galėtumėte pilnavertiškai žaisti, jums reikalingi HP taškai. Juos naudosite judėdami bei naudodami galias. Pastarųjų išmoksite kopijuodami nuo varžovų. Prieš prasidedant rungtynėms suskirstysite pozicijas savo žaidėjams, nustatysite jų jau turimas galias bei sužymėsite priešų komandos žaidėjus lyg taikinius, kurių galias stengsis perimti jūsų komandos nariai.

Dalyvaudami turnyruose ar lygoje, kelsite savo žaidėjų lygius, gerės jų savybės. Šiaip Blitzball lygių sistema nesiskiria nuo tradicinių RPG žaidimų.

Blitzball — tai lyg antras žaidimas žaidime ir negali būti pavadintas mini žaidimu. Jis netgi turi kelis režimus. Exhibition — tai vienos rungtynės, už kurias negausite jokių prizų, nekils jūsų veikėjų lygiai, bet galėsite kopijuoti priešininkų technikas ir pasipraktikuoti rimtesniems iššūkiams. Tournament — atkrintamosios varžybos, kuriose užtenka vieno pralaimėjimo, kad iškristumėte iš žaidimo. Užėmę vietą trejetuke ar tapę rezultatyviausiu žaidėju, būsite apdovanoti įvairiais prizais, kurie skelbiami prieš rungtynes. Praėjus vienam turnyrui, kitas prasidės tik po kiek laiko. League režime teks sužaisti daugiausiai rungtynių iš visų režimų. Po kiekvienų rungtynių galėsite išsaugoti žaidimą bei tęsti kelionę — jūsų progresas niekur nedings. Apdovanojami būsite ta pačia sistema, kaip ir turnyro režime.

The Getaway

Dviguba gyvybė: aukštyn (2 kartai), L (2), R (2), apskritimas (2).

Šarvuota mašina: aukštyn, žemyn, L, R, kvadratas, trikampis, apskritimas. Kodas veikia tik misijos metu. (Pastaba: kartais pasigirstančios moteriškos dejonės tik patvirtins teisingą kodo įvedimą.)

Visi ginklai ir visos mašinos: esant mašinoje spauskite aukštyn, žemyn, aukštyn, žemyn, dešinėn, kairėn.

Sunaikinti mašinas 8 šūviais: atsistokite priešais objektą ir šaukite į vidurį tarp priekinių lempų. Su šratiniu šautuvu užteks ir 2–3 šūvių.

Auto Aim Hint
Free Ride režimas: baikite visas standartines misijas ir atsidarys Free Roam skiltis.

Kelvino Deamerio režimas: sėkmingai baikite žaidimą, atrakinkite Free Ride režimą, viename parke rasite golfo aikštelę, tuomet spauskite aukštyn, žemyn, trikampis, žemyn, trikampis, kairėn, dešinėn, apskritimas. Suvedus kodą transformuositės į Kelviną Deamerį.

Nutraukti video ištraukas tarp misijų: R3 (dešinysis analoginis ratukas) + L3 (kairysis). Ne visi intarpai gali būti nutraukti.

Gyvybės atstatymas: atsiremkite į sieną, kaskart jums atsidusus gyvybės resursai padidės.

Paslėptos mašinos: ieškokite ir golfo aikštelėse.

Posūkių rodymas Free Ride režime: L1 — sukant dešinėn, L2 — sukant kairėn.

Benzino degalinės sprogimas: šaukite į ją.

Bokštelis ant tanko:
Per įvadinį filmuką spauskite: aukštyn, žemyn, kairėn, dešinėn, kvadratas, trikampis, apskritimas.

Susidorojimas su įkaitais
Jei turite ginklą, įkaitą nušaukite: X; saskaitos papildymas: kvadratas.
Jei ginklo neturite, sugaukite įkaitą: X, tuomet spirkite: kvadratas.

Gameshark

Turi būti įvestas pirmas:
FA7A006E 32A16FC9.

Neribota amunicija:
2A0B35AE 00000000.

Priešai negali šaudyti:
2A5B3593 03E00008
2A473593 00000000.

Nesibaigianti gyvybė:
2AFF3439 3C0140C0
2AEF3439 AE010360.

Vairavimas pro kitus automobilius:
2A9B2E7A 00000000.

Vairuoti per telefonų būdeles, šviesoforus, šviesos stulpus:
2AA72DD5 00000000.

Atidaryti žaidimą, kuriame visi lygiai:
1AEB25A2 00000018.

KODAI • KODAI • KODAI • KODAI

Išsikirpk ir įdėk į savo PS2 žaidimo dėžutę!

Tony Hawk's Pro Skater 4

Pilnas specialiųjų veiksmų rinkinys: sustabdykite žaidimą, nuspauskite L1, tuomet spauskite X, trikampis, apskritimas, žemyn, aukštyn, dešinėn.

Pradėti žaidimą skirtingose vietose: sustabdykite žaidimą, nuspauskite L1, tuomet spauskite kvadratas, apskritimas, X, aukštyn, žemyn.

Didelių galvų režimas: sustabdykite žaidimą, nuspauskite L1, tuomet spauskite kvadratas, apskritimas, aukštyn, kairėn, kairėn.

Lėtų judesių režimas: sustabdykite žaidimą, nuspauskite L1, tuomet spauskite kvadratas, kairėn, aukštyn, kvadratas, kairėn.
(Pastaba: teisingus įvedus kodą, sudrebės ekranas.)

Master kodas (visų kodų atrakinimas): Options meniu pasirinkite Cheats ir įveskite watch_me_xplode.

Visos lentos: BOARDS4US.
Daug ypatingos jėgos: DOASUPER.
Visi aukso medaliai: neverboard arba 4juice.
Paslėpti žaidėjai (Eddie, Jango Fett ir Mike Vallely): homielist.
Matrix režimas: nospoon.
Mėnulio fizika: superfly.

Parduotuvėje išleidę tam tikrą pinigų sumą, gausite atitinkamą „prekę".

Pirkinys	Kaina
Eddie	9,000
Jango Fett	9,000
Mike Vallely	9,000
Carnival lygis	15,000
Chicago lygis	15,000
Didelių galvų režimas	1,000
Diskotekos režimas	1,000
Liepsnos režimas	1,000
Gorilų režimas	1,000
Sklandymo režimas	1,000
Nematomas režimas	1,000
Vaikikas režimas	1,000
Lėtų judesių režimas	1,000
Daug kraujo režimas	1,000
Klouno plaukai	250
Klouno galva	300
Klouno kelnės	250
Klouno batai	150
Metalinė galva	300

Norėdami gauti tam tikrus sportininkus, jų vardus įveskite vietoj savojo:

Aaron Skillman, Adam Lippman, Andrew Skates, Andy Marchal, Angus, Atiba Jefferson, Ben Scott Pye, Big Tex, Brian Jennings, Captain Liberty, Chauwa Steel, Chris Peacock, ConMan, Danaconda, Dave Stohl, DDT, DeadEndRoad, Fakes The Clown, Fritz, Gary Jesdanun, grjost, Henry Ji, Jason Uyeda, Jim Jagger, Joe Favazza, John Rosser, Jow Kenzo, Kevin Mulhall, Kraken, Lindsey Hayes, Lisa G Davies, Little Man, Marilena Rixfor, Mat Hoffman, Matt Mcpherson, Maya's Daddy, Meek West, Mike Day, Mike Lashever, Mike Ward, Mr. Brad, Nolan Nelson, Parking Guy, Peasus, Pete Day, Pooper, Rick Thorne, Sik, Stacey D, Stacey Ytuarte, Stealing Is Bad, Team Chicken, Ted Barber, Todd Wahoske, Top, Bloke, Wardcore, Zac ZiG Drake.

Tonio Hawko specialūs veiksmai:
Barrel Roll: kairėn, žemyn, kvadratas.
Froggy Grind: kairėn, žemyn, trikampis.
The 900: dešinėn, žemyn, apskritimas.

Visi lygiai pereiti:
CA0AA6F6
E070D041
9721AE1E.
Maksimalus uždarbis:
459B5EC7
E0701041
C070175F.
Neribotas laikas:
80025556 2400.
99 video juostos:
800A684C 0063.

Bobo Burnquisto specialūs judesiai:
BS One Foot Smith: aukštyn, žemyn, trikampis.
Samba Flip: kairėn, dešinėn, apskritimas.
Sit Down Air: kairėn, žemyn, apskritimas.

Kareemo Campbello specialūs judesiai:
B-Ballin Slide: kairėn, dešinėn, trikampis.
Double Blunt Slide: žemyn, aukštyn, trikampis.
Kickflip Backflip: kairėn, žemyn, apskritimas.

Runio Glifbergo specialūs judesiai:
Backfoot Flip Nosegrab: dešinėn, aukštyn, apskritimas.
BS Crail Slide: dešinėn, žemyn, trikampis.
Kickflip Kickflip: kairėn, žemyn, kvadratas.

Pastaba: kodus galite įvesti tik tuomet, kai esate surinkę visus specialiuosius personažo judesius.

Nuclear Strike

Neriboti šarvai, amunicija bei degalai: PACKISBACK.
Sumažinti vartojamus degalus: MPG.
Papildomas lygis: LIGHTNING. Jei sėkmingai pereisite lygi, galėsite pamatyti trumpą naujojo Nuclear Strike žaidimo apžvalgą.
Papildomi 5 bandymai pereiti žaidimą: WARRIOR, papildomi 4 bandymai: PHOENIX.
Žvalgybinis režimas: EAGLEEYE.
Pamatysite taikingą pirmosios misijos variantą, kuriame skraidysite virš vietovės ir dairysitės — jokių susišaudymų!
Prastesni priešininkų šarvai: AVENGER.
Neribotos gyvybės: LAZARUS.
Neribota amunicija: GOPOSTAL.
Mašinos juda greičiau ir šokinėja aukščiau: WARPDRIVE.
Grižti į ankstesnę misiją: ANDREAS.
Lygių pasirinkimas
2 lygis: CUTTHROATS
3 lygis: COUNTDOWN
3b lygis: PLUTONIUM
4 lygis: PUSAN
5 lygis: ARMAGEDDON
Pilna Future Strike FMV seka: COMMERCIAL. Įvedus kodą apsilankykite Strike Files.
SUPER APACHE nesibaigiantys šarvai: 800F5978 5FFF
HUEY nesibaigiantys šarvai: 800F5B68 5FFF
HOVERCRAFT nesibaigiantys šarvai: 800F57D8 5FFF

Delta Apache
Pilnas bakas degalų: 800F5982 3B20.
Neriboti šarvai: 800F5900 05DC.
Daug sparnų rūšių: 800EF454 0008.
Nesibaigiančios raketos: 800EF438 0008.
Nesibaigiančios kitokios raketos: 800EF41C 0026.
Nesibaigiantys grandininiai šautuvai: 800EF400 049A.

Delta Huey
Pilnas bakas degalų: 800F5AF0 04A6.
Neriboti šarvai: 800F5B72 767E.
Daug sparnų rūšių: 800EF3E4 0008.
Nesibaigiančios raketos: 800EF3AC 0026.

Island Apache

Pilnas bakas degalų: 800F3DCA 638B.
Neriboti šarvai: 800F3D48 05DC.
Daug sparnų rūšių: 800EF13C 0004.
Nesibaigiančios raketos: 800EF120 000C.
Nesibaigiančios kitokios raketos: 800EF104 0026.
Nesibaigiantys grandininiai šautuvai: 800EF0E8 049A.

Peace Chopper

Pilnas bakas degalų: 800F2EA2 6107.
Neriboti šarvai: 800F2E20 03E8.
Nesibaigiantis TGAS: 800EE0BC 0008.
Dmz Apache

Pilnas bakas degalų: 800F65CA 62F5.
Neriboti šarvai: 800F6548 0700.
Daug sparnų rūšių: 800EF00C 0008.
Nesibaigiantys šautuvai: 800EEFB8 05DC.
Dmz Tank
Pilnas bakas degalų: 8008203C 3939.
Neriboti šarvai: 800F5B70 0FA0.
Nesibaigiančios patrankos: 800EEEBC 0064.

Delta Hovercraft

Pilnas bakas degalų: 800F57E2 C742.
Neriboti šarvai: 800F5760 0BB8.
Nesibaigiantys šautuvai: 800EF374 2710.
Nesibaigiančios patrankos: 800EF33C 0064.
Nesibaigiančios raketos: 800EF358 0018.

KODAI • KODAI • KODAI • KODAI

Išsikirpk ir įdėk į savo žaidimo CD dėžutę!

TOCA World Touring Cars

Options skiltyje įeikite į Bonuses, kur bus specialus meniu.

Papildoma jėga: GRUNTSOME.
Nematomos mašinos: MADCAB.
Chrominės mašinos: T2.
70–ųjų pavasaris: VANISHING.
Žema gravitacija: EUROPA.
Veidrodinio atspindžio režimas: WEFLIPPED.
Papildomos mašinos: REARFEAR.
Judėjimo pėdsakai: ETHANOL.
Dvigubas aukštis: TWINPEAKS.
Sprogdinti viską pakelyje: KERBKRAWL.
Visos mašinos: FLEETING.
Visos trasos: MAGIC23.
Nitro mygtukas bus L1: GLYCERINE.
Laimėti čempionatą: WECANWIN.
Priėjimas prie visų trasų: JHAMMO.
Visos mašinos: CMGARAGE.
Pamišę vairuotojai: CMMAYHEM.
Šunų ir kačių lietus: CMCATDOG.
Vaivorykštė danguje: CMDISCO.
Nevaldomos mašinos: RAILROAD.

Norėdami turėti geresnį automobilį, turite surinkti reikiamą taškų kiekį čempionate.

Automobilis	Taškai
Audi TT	15
Ford Mustang GT	30
Plymouth Prowler	50
Celica GT4	75
Dodge Viper	105
Lotus 34CR	140
Mitsubishi GTO	180
AC Superblower	225
Subaru Impreza WRX	275
Mazda RX7	335
AC Aceca	400
TVR Cerbera Speed12	470
Bently Hunaucieres	545

Visi bonusai:
D0054056 F0FF
800581C8 FFFF
tuo pat metu spauskite L1, L2, R1, R2.
Jokių avarijų: 800100BC 0001.
Animacija: 800100B6 0100.
Spidometras: 800100C4 0100.
Kadilakas: 800100AE 0001.

Autopilotas: X + Select
D0053E58 4001
800F938A 0100.
Autopiloto sustabdymas: Select
D0053E58 0001
800F938A 1030.
Nitro bombos: X + aukštyn
D0053E58 4010
800FD1D2 0001.
Nitro bombų sustabdymas: X + žemyn
D0053E58 4040
800FD1D2 0000.

Patarimai

Jeigu dalyvausite Australijos čempionate ir pasirinksite Mitsubishi Galant, eikite į Bathurst lygį. Važiuokite iki Konrdo tiesiosios. Jos pabaigoje pasieksite savo maksimalųjį greitį, tuomet važiuokite tiesiai į smėlį, kur prarasite kontrolę. Jeigu viską atlikote teisingai, turėtumėte atsirasti prie pat finišo linijos beveik nesugadinę automobilio.

Norėdami geriausiai atlikti užduotis, rinkitės mašiną ne pagal jos duomenis, o pagal tai, kaip patogu ją valdyti.

Lenkdami automobilius nestipriai bakstelėkite į priešininko bamperį — bus smagu nusižengti varžybų taisyklėms, be to jūsų varžovas praras kontrolę. Kol vairuotojas atsigaus, turėtumėte pasinaudoti proga ir skuosti pirmyn.

Šis tas iš emocinės pusės...

...iš Blitzball arenos grįžtame į spalvingą Final Fantasy pasaulį...

Žaidimo atmosfera dar niekada nebuvo tokia gyva. Prie to prisideda nepakartojama muzika bei garso efektai. Pridėjus nepakartojamą, tiesiog TOBULĄ grafiką, kūną, smegenis, rankas ir... ŠIRDĮ užvaldo teigiamos emocijos ir nebesinori su tokiu grožiu skirtis visą likusį gyvenimą. Norisi iš pilkos Lietuvėlės, kurioje tik vasaros metu matome giedrą dangų, persikelti į nuostabiąją Spirą. Čia tarp visų spalvų vyrauja kontrastinga harmonija, dangaus spalva — ryškiai, tačiau tuo pat metu ir giliai žydra (jei kam šis žodis kliūna — mėlyna:-)), kuri sukelia malonius atsiminimus. Tačiau panardinę savo akis į skliauto mėlynę imam abejoti — tai mūsų atsiminimai ar svajonės...

Debesys danguje tokie lengvi, jog suteikia mums neribotos laisvės jausmą, laisvės, kurią išnaudoti norime tik geriems darbams, laisvės, kuomet galime pamiršti visus darbus ir viską, dėl ko reikėtų bent kiek rūpintis ar jaudintis. Rodos, atsiduriame bekraštėje pievoje, kupinoje margų žiedų ir net pasąmonės viduje nesuvokiame, kad kada nors tą grožį teks palikti.

Sustokite bent kartą miške ar kaimo takelyje ir apsidairykite aplink. Galbūt to fantastiško grožio neįvertinot anksčiau, skubėdami duoti į kailį visiems, kas tik to vertas. Tačiau tik pažvelkite — žolė ir medžiai linguoja glamonėjami lengvo vėjelio, kuris yra šiltas ir malonus, ežero vanduo tyvuliuoja, pagautas švelnios vakario rankos. Debesys nerūpestingai slenka dangumi, o saulė ryškiai spindėdama pripildo visą orą šiltų ir jaukių spindulių, kuriuos, rodos, galėtume paimti į saują ir prispausti prie krūtinės, o paskui paleisti į dangų lyg spalvingą drugelį.

Visą aplinką tiesiog ryjame akimis ir pampstame gerais įspūdžiais, kurių niekada nebūna per daug — tokiu būdu užsitikriname saldžius sapnus bemiegant bei puikią nuotaiką atsikėlus. Ir jokie rūpesčiai neslegia mūsų pečių, nepavargstame nuo nuolatinės pakilios nuotaikos, nes žinome, kad bet kada galime papildyti rezervus, nukeliaudami į amžino grožio pasaulį — Spirą. Ir kokie vargai ją bekankintų, ji lieka pati gražiausia ir nuostabiausia, į kurią visuomet norisi sugrįžti...

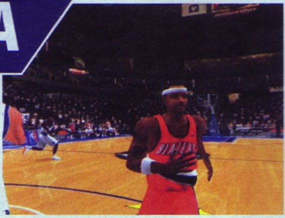
PIRMASIS ĮSPŪDIS	10
SIUŽETAS	10
GRAFIKA	10
GARSAS	10
VALDYMAS	9

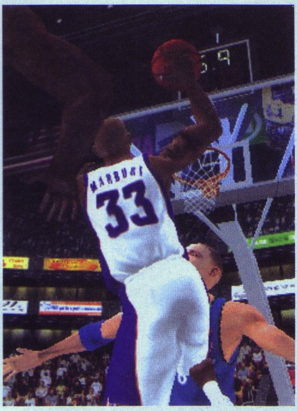
IŠVADA

Nustosite lankyti pamokas, nustosite eiti į darbą, maitinimąsi apribosite iki vieno karto per dieną, o miegui teskirsite porą valandų budrumui atstatyt, kad būtumėte visada pasiruošę bet kokiems siužeto vingiams...

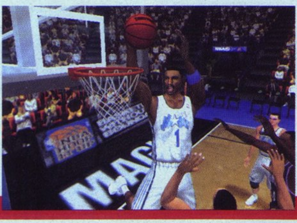
10 Life

Spiroje gyvenantis Žygis (tikėkimės, kad laikinai — red. past.)





NBA SHOOTOUT 2003



KŪRĖJAS: 989 Studios
LEIDĖJAS: SCEA
PARDUODAMA: nuo 2002-09-29

Tikriausiai daugelis iš mūsų yra žaidę NBA Live 2001 bei NBA Live 2002, ir tikriausiai daugelis pripažins, kad didelio skirtumo tarp jų nėra. Tačiau visai neseniai užgimė dar vienas NBA palikuonis, tad tikėkimės, jog bus ką prisiminti.

Startuojame žaidimo meniu. „Oho!" — ištariau pasižiūrėjęs. Nauji standartai, graži animacija, skambanti muzika — tiesiog tobulas meniu, o svarbiausia neprikišta „šiukšlių". Viskas tvarkinga, kompaktiška ir gražu. Matosi net žaidėjai, kurie laikas nuo laiko keičiasi ir tarytum kviečia pažaisti. Tačiau čia tik kelios užuominos, kaip NBA tapo patrauklesnis. Ką gi, pasirenkame paprasčiausią žaidimo variantą ir pradedame žaisti. Nuo čia visas minėtas grožis pradeda po truputį blėsti.

Žaidėjai

Jei žaidžiant senesniuosius NBA žaidimus galima buvo kaltinti PSone konsolės nepajėgumą, tai ką kaltinti dabar? Žaidėjai kokie buvo, tokie ir liko: kūnas tarsi lakstantis kvadračiukų rinkinys, galva ir veidas menkai panašūs į tikrųjų žaidėjų...

Įdomu tai, kad pagaliau atsirado teisėjai, kurie laksto lygiagrečiai su žaidėjais, paduoda kamuolį išsimetinėjant iš užribio ar metant baudas. Tai, be abejo, geras sprendimas, tačiau patys teisėjai paduodami kamuolį sugaišta daug brangaus laiko. Žiūrovai salėje tapo gyvybingesni: nenustoja mosikavę oro balionėliais, kartais sukelia nežmonišką triukšmą. Realumo blyksnį suteikia salėje pasirodę fotografai ir filmavimo kameros. Jokių priekaištų neturiu ir arenoms, nors, jos tokios, kokios ir buvo.

Metimai bei sąžiningumas

Kaip ir visuose NBA žaidimuose, didelis dėmesys skirtas dėjimams į krepšį. Šįkart jų yra ne dvi ar trys padėtys, bet kur kas daugiau. Taip pat galima sukurti savo dėjimą, t.y. nustatyti trajektoriją, apsisukimo ašį bei kokiu būdu žaidėjas įdės kamuolį. Tokį dėjimą galima išsisaugoti, ir jūsų komanda jį naudos taip, kaip pridera. Tačiau grįžkime prie vienos opios problemos – kodėl visi žaidėjai gali gražiai įdėti, tačiau tik vienetai gali taikliai įmesti vos iš už poros metrų nuo krepšio. Čia kūrėjai neatsižvelgė į žaidėjų statistinius duomenis. Pavyzdžiui, yra centrų, kurie gali pataikyti tritaškius, tačiau nepataiko iš vidutinio atstumo, arba atvirkščiai, yra gynėjų, metančių nuo trijų taškų zonos ir nepataikančių, bet grumiasi jie su žymiai aukštesniais žaidėjais ir pelno taškus iš po krepšio. Tai būtų pateisinama, jei priešininkų komanda netaikytų idealiai, pavyzdžiui, Aiversonas (priešininkas) meta nuo vidurio linijos ir iš 4 kartų pataiko 3, tritaškiai jam kaip žirniai byra, tuo tarpu mūsų komandos žaidėjai nepataiko net iš po krepšio. Pikta.

Sezoninės varžybos

Viena iš įdomiausių žaidimo vietų — tikrasis NBA sezonas. Galima pasirinkti ilgą, vidutinišką bei pilną sezoną. Keisčiausia, kad neprašant nuspėti būsimo rezultato, žaidimas stengiasi sulyginti jūsų komandą su kitomis ir padaryti ją vidutinioke. Ką jis daro? Tam, kad nelaimėtume, rungtynių viduryje pradeda mus „sodinti" — žaidėjai nepataiko, baudų teisėjai nešvilpia, tačiau priešininkai pradeda pasakiškai gerai žaisti ir įmesti iš bet kurios pozicijos. Būna ir taip, kad komanda, užimanti pirmąją vietą, negali nugalėti sezono autsaiderių, nes pagal „planą" turime pralaimėti. Dar vienas kurioziškas dalykas — žaidėjų mainai. Pavyzdžiui, žaidžiant su L.A. Lakers komanda, geriausias NBA centras Shaquillas O'Nealas buvo iškeistas į Davidą Robinsoną, o vėliau pakeistas Alonzo Mourningu. Taigi vietoj pajėgaus ir gerai žaidžiančio „Šako" gavau nusususį senuką Mourningą. Bet aš nenoriu tokio likimo!

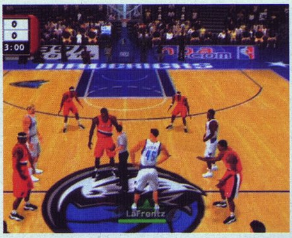
Keista dar ir tai, kad trūksta žaidėjų. Mes visi puikiai žinome Arvydą Sabonį, šį sezoną žaidžiantį NBA, ir tikrai atsiranda žmonių, kurie perka žaidimą tam, kad pamatytų jame Lietuvos legendą. Tačiau NBA ShootOut 2003 negali pradžiuginti lietuvio gerbėjų... Ir ne tik jo vieno...

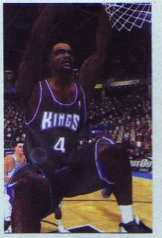
Naujovės ir pliusai

Pradėkime nuo žaidimo garso. Jis tapo geresnis, tačiau tikrai nėra tobulas. Garsas panašus į visus kadaise išleistus NBA žaidimus: komentatorius ir vėl kartojasi, žiūrovai rėkauja tik žaidėjui laimint, o sirgaliai pamiršo savo misiją.

Visi žiūrintys tikrąsias NBA varžybas pastebi linksmus muzikinius intarpus po kiekvieno metimo, tuo tarpu žaidime jie staigiai atsiranda ir staigiai išnyksta. Malonu, kad muzika nedingsta iš meniu. Drįsčiau teigti, kad garsas ir muzika pasiekė aukštesnį laiptelį NBA serijoje.

Reiktų aptarti ir kūrimo galimybes, kurių žaidimas siūlo išties daug. Lyginant su WWF Smac-





kdown, kur galima sukurti identišką sau žaidėją, NBA stipriai nusileidžia. Tačiau žaidime taip pat neblogai įdiegtas žaidėjo susikūrimo meniu. Galima pasirinkti ne tik įvairias veido, kūno formas, bet ir žaidėjo charakterį, jo būdą, statistinius duomenis.

Kaip ir kituose NBA žaidimuose, NBA ShootOut 2003 galima kurti savo svajonių komandą, surenkant geriausius žaidėjus iš visų komandų. Be to, kaip jau minėjau, galim sukurti savo specialiuosius dėjimus.

Tiesa, perdavimai! Šįkart kūrėjai nepakartojo tų pačių klaidų. 2002-aisiais perduodant kamuolį į priekį, jis grįždavo atgal, o nematomi teisėjai švilpdavo už vidurio linijos pažeidimą. Šįkart viskas kitaip: automatiškai surandamas artimiausias žaidėjas, kuriam reiktų perduoti kamuolį, o norint pasuoti konkrečiam žmogui, tereikia paspausti dviem mygtukais daugiau. Gaila, tačiau paskutinio žaidėjo funkcija taisyta menkai. Norint, kad gyntųsi priešais žaidėją stovintis žmogus, reikia sunkiai paprakaituoti, nes dažnai prišoka visai kiti žaidėjai. Tokioje situacijoje patyrusiam žaidėjui kur kas lengviau naudoti konkretaus žaidėjo pasirinkimo funkciją.

Keista, tačiau žaidimo kūrėjai „pamiršo" įdėti snaiperių konkursą, taip pat neradau puikiai įvertinto vienas prieš vieną žaidimo. Bet yra taip, kaip yra.

Žaidimą galima žaisti tiek vienam, tiek keliems krepšinio gerbėjams, o tai juk puikus būdas išsiaiškinti savo santykius.

Žaidimo tipai bei lygiai

Malonu, kad žaidime daug skirtingų lygių. NBA ShootOut 2003 siūlo treniruotis, t.y. mėtyti iš įvairių distancijų, sužaisti paprastą žaidimą, sezonines varžybas, atkrintamąsias varžybas bei siekti karjeros. Kiekvieną lygį galima žaisti tam tikro sunkumo režimu: rookie — naujoko, veteran — patyrusio, all star — žvaigždžių bei sunkiausią hall of fame. Nors pirmuose režimuose sunkumas stipriai nesiskiria, žaidžiant all star teks paplušėti kaip reikiant. Labai įdomus yra karjeros žaidimas, kuris prasideda NBA vasaros stovyklomis ir baigiasi nežinia kada :)

Valdymas

Galima pasveikinti žaidimo kūrėjus, kurie galų gale sutvarkė kameros problemas. Nuo šiol kamera keliauja paskui puolančią komandą, o ne filmuoja vaizdą iš viršaus. Pakartojimų skaičius taip pat aktyvuotas. Senesniuose NBA žaidimuose kartojimą matydavome po kiekvienos atakos, o dabar stebėsime tik įspūdingiausius metimus bei dėjimus, be to geriausius momentus galima peržiūrėti iš naujo.

Valdyti galima ir rodyklėmis, ir analoginiais pulteliais. Vienintelė, tikriausiai didžiausia valdymo problema – tai puolimas ir gynyba. Šiaip galima būtų nustatyti puolimo bei gynimosi strategijas, tačiau žaidime jos neveikia. Todėl yra sunku gintis, atiminėti kamuolius, tad ir baudos tampa varžybų rutina. Štai čia kūrėjai ir vėl „pridirbo". Baudos skiriamos tikrai ne žaidėjo naudai. Galiausiai baudos mane taip sunervindavo, kad stabdydavau žaidimą, eidavau į Game Rules ir pasirindavau žaidimą su minimaliu baudų kiekiu arba iš viso be baudų.

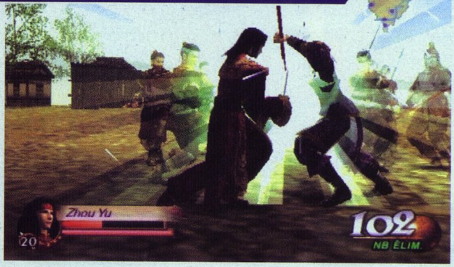
Iš tikrųjų žaidimas nėra jau toks blogas, kaip galėtų pasirodyti iš aprašymo. Tiesiog jis skirtas tokiems žmonėms, kurie negali gyventi be krepšinio. NBA ShootOut 2003 išlaikė tą nenugalimą trauką, būdingą NBA serijai. Todėl atrodo, kad jeigu bent vieną dieną nepaimsi kamuolio ir neperbėgsi NBA aikštele — praleisi kažką labai svarbaus.

PIRMASIS ĮSPŪDIS	9
ĮDOMUMAS	6
GRAFIKA	6
GARSAS	6
VALDYMAS	6

IŠVADA
Vidutiniškas žaidimas nerealiems krepšinio fanams.

6
NBA

Kašio fanazzz Aleliumas



DYNASTY WARRIORS 3

SUTIKAI PRIEŠŲ ARMIJĄ? BAM BAM VISIEMS Į GALVAS... IR TAIP VISĄ ŽAIDIMĄ...

KŪRĖJAS: Omega Force
LEIDĖJAS: KOEI
PARDUODAMA: nuo 2002-03-22

Su kuo jums asocijuojasi kompanija KOEI? Bandysiu spėti — su senovės Kinija, jos karais, tikrais faktais paremta istorija ir t.t. Žinoma, tai įdomu, bet pradeda po truputį atsibosti. Argi negalima sukurti ką nors nauja?

Dynasty Warriors 3 (DW 3)— eilinis 3D action „šedevras". Žaidimo siužetas paremtas tikromis senovės Kinijos amžių kovomis, tačiau savo istoriją kūrėjai patingėjo įterpti. Štai kodėl teks kovoti tik atskiruose mūšiuose, dažnai nesuprantant, kas, už ką ir kodėl. Pripažinkime, ne kiekvienas norės skaityti lapelyje užrašytą istoriją, kuri tuo pačiu yra ir mūsų kovos priežastis. O tai turbūt vienintelė priežastis, dėl kurios žaidimas nėra geresnis už vidutinišką.

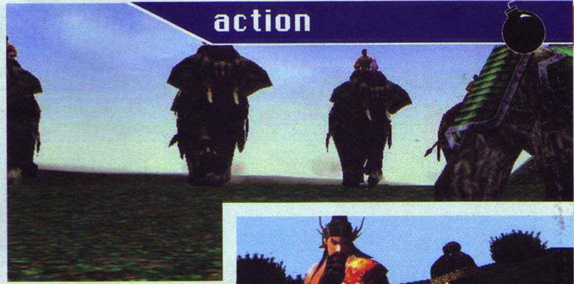
Žaidimą DW 3 sudaro dvi dalys: geroji ir blogoji. Pradėkime nuo muštynių ir pasispardymų :). Blogoji kovų pusė — priešų nepaaiškinamas silpnumas, jie tarsi iš molio nulipdyti, o jūs esate padėties šeimininkai, tiesiog Dievai :). Galbūt dėl to kaltas AI, kurio aš čia išvis nepastebėjau. Kariai žaidime veikia kaip zombiai: kaunasi neturėdami tikslo, muša tik arčiausiai stovintį, todėl žaidėjas gali be vargo sunaikinti tūkstantį ir daugiau priešų. Kaip bebūtų, kovos turi ir gerąją pusę.

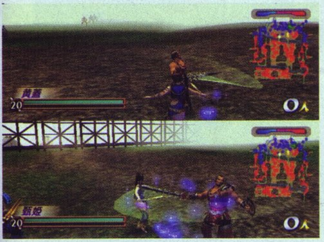
Žaidimo pradžioje teks rinktis karininką, kurį valdysite. Kuo daugiau kovų įveiksite, tuo didesnę karininkų pasiūlą turėsite. Maksimumas — 40 personažų. Savo išrinktąjį turėsite vesti į priekį nuo žaidimo pradžios iki galo. Dažniausiai eisite vienas kartu su pasirinktais asmens sargybiniais. Kartais paskui jus seks būrys pagalbininkų, bet prieš tai turėsite juos užverbuoti, prieidami arčiau prie viso būrio. Tik tuomet jis judės paskui vadovą.

Kovose dalyvauja nuo kelių šimtų iki kelių tūkstančių personažų. Tad turbūt nesunku įsivaizduoti mūšių scenas: pavieniai susirėmimai vyksta tarp 7–10 žmonių, masinės kautynės pritraukia 30–40 veikėjų, o stambiuose mūšiuose dalyvauja nuo 100 iki 200 „unit'ų".

Žaidėjo galia nėra absoliuti, todėl sutriuškinti priešų kariauną vieniems yra beveik neįmanoma, turite veikti būriu, eiti su kariais vienoje gretoje. Na, o jei pakliūtumėte vienas į priešų apsuptį, jus gali išgelbėti du dalykai: stiprios kojytės (bėgti, kur akys mato) arba MUSAU — jūsų koncentruota energija, kurios dėka galite sukelti sumaištį priešų gretose, išskersdami dešimtis nedorėlių.

Nepražiopsokite naudingų dalykų žaidime, pavyzdžiui, moralės matuoklio arba radaro, kuris rodo būsimuosius mūšius ir aplinkos parametrus. Start menu galite pasižiūrėti priešo armijos pozicijas bei jų vadų ir generolų buvimo vieta, taip pat išsiaiškinti priežastį, dėl kurios kaunatės, bei kitas smulkmenas.





DW 3 suteikia įdomią galimybę žaisti dviese keliuose režimuose: vienas prieš vieną, dviese vienoje kariaunoje, VS, free war. Žaidžiant kartu vienoje komandoje, žaidimas išties palengvėja — ištikus bėdai draugas gali išgelbėti draugą.

DW 3 išvaizda skrupulinga. Visi karininkai yra skirtingi: turi savitus judesius, išvaizdą, skirtingai valdo ginklus. Stori jie ar ploni — visi atrodo gražiai. Nors ir sunku pripažinti, personažai sukurti nuostabiai, viskas nepriekaištingai detalizuota. Tiesiog puiku! Vis tik yra keli grafikos trūkumai. Pirma, žaidime nėra nė lašelio kraujo. Skerskite ką norite ir kiek norite, kraujas šiame žaidime — tabu. Išvysite tik lakstančias žiežirbas ar kažką panašaus. Antras trūkumas — kameros darbas. Įprastai ji turėtų suktis kartu su personažu, tačiau toli gražu taip nėra. Kamera būtinai pasiliks vietoje, kai tik jūs skubėsite į kovą. Taip pat nesilaikoma elementarios fizikos, kurios mokėmės mokykloje. Žaidime neegzistuoja traukos dėsnis, nes kariai juda beveik pasišokinėdami. Žinoma, visa tai — tik smulkmenos, gal ir nereikėtų taip kabinėtis,bet...

Žaidime skamba šaunus rokas, tačiau jį išgirsite tik pristatyme, meniu ir keliuose svarbesniuose mūšiuose. Visa kita muzika yra gana prasta. Bet užtat koks veikėjų įgarsinimas! Jis išties unikalus, skamba senoviškai, didingai ir įsakmiai.

DW 3 personažus valdyti lengva ir paprasta, bet, spėju, tai ne kūrėjų nuopelnas, mat žaidžiant Dynasty Warriors 3 nereikia jokio meistriškumo. Mygtukų kombinacijų nėra, užtenka tik atlikti atskirus veiksmus.

Apžvelgiau tik nedidelę DW 3 dalį. Nedidelę, kadangi žaidimas yra kupinas idėjų. Kad ir koks geras būtų šis žaidimas, jis nėra vertas daugiau kaip 7 balų. Priežastis? Viskas puiku, išskyrus žaidimo sukeltą nuobodulį: kovoti, kovoti, jokių kvestų, ta pati rutina, o taip norisi naujų iššūkių.

Vis tik išbandyti reikia. Juk yra ir geroji žaidimo pusė :).

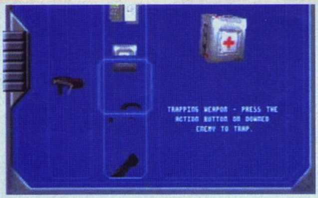
PIRMASIS ĮSPŪDIS	8
ĮDOMUMAS	9
GRAFIKA	5
GARSAS	7
VALDYMAS	7

IŠVADA

Geras karo žaidimas, deja, atsibosta dėl savo monotonijos.

7 Dinastija

Armiją į pergalę lydėjo Pjovėjas.



ROSWELL CONSPIRACIES

ALIENS, MYTHS AND LEGENDS

KŪRĖJAS: Red Lemon Studios
LEIDĖJAS: UbiSoft
PARDUODAMA: nuo 2001-06-15

Pradėkime pasakojimą apie žaidimą, turintį intriguojantį pavadinimą, ir pradėkime nuo labai neišradingos siužeto mazgo pradžios.

Į Žemę nusileidžia neaiškios kilmės objektas (gal NSO — vadinkit, kaip norit) ir, kaip pasirodo vėliau, tai yra tikrų tikriausi ateiviai iš kitos planetos. Kaip dažniausiai būna, veiksmas vyksta netolimoje ateityje. Ateiviai, pasivertę vilkolakiais, pabaisomis ir kitais mitiniais herojais, kuriuos žmonės manė esant tik legendose (štai kaip gudriai paaiškinau žaidimo pavadinimą ;)), kelia grėsmę žmonijai, tad kovon stoja agentūra, tiksliau, tarptautinis judėjimas Globali Sąjunga. Jie turi slaptų bazių ir agentų tinklą visame pasaulyje ir būtent jų agentais galėsite tapti ir jūs patys. (Derėtų sakyti „agentu", nes moteriškė jums į rankas paklius tik vieną vienintelį kartelį.)

Nenudžiugę žaidimo įvadiniu filmuku bei meniu išvaizda, nusivilsite ir išvydę žaidimo grafiką. Galbūt ji neatrodytų taip baisiai, jei praleistume pirmą lygį arba jei nerodytų gatvės stulpų bei žibintų, kurie užimtų pirmą vietą KAŠSO (Kvailiausiai Atrodančių Šviesą Skleidžiančių Objektų) rinkimuose. Apgailėtina kampuota blankios spalvos figūra gali būti panaši į bet ką, tačiau šįkart vargu ar tai galima vadinti žibintais.

Kaip jau minėjau, pirmas lygis savo išvaizda prastesnis už kitus. Namai, visi kaip vienas pastatyti iš vienodų plytų, atrodo labai niūriai ir nuobodžiai. Vėlesniuose lygiuose revoliucijos nebus, tačiau ekrane matomas vaizdas vis vien pasirodys mielesnis.

Pagrindinis veikėjas nėra įspūdingas, bet verta, kad ir patylomis, paploti už kiekviename lygyje pakeičiamą jo aprangą. Tai pritemdo (o gal derėtų sakyti "pašviesina" :)) žaidime įsivyravusią monotoniją.

Priešai atrodo labai vidutiniškai. Teko matyti ir prastesnių pavyzdžių, ir geresnių. Apie AI... Hm... tokią sąvoką kūrėjai, matyt, sužinojo tik baigę kurti žaidimą (arba iki šiol nežino ;)), nes visi nebosai tiesiog atlieka savo užprogramuotus veiksmus ir nė kiek neveikia pagal aplinkybes. Trumpiau tariant, prašosi kulkos į kaktą.

Beje, pastarosios jie nesulauks, nes veikėjo ginklai šaudo toli gražu ne kulkomis. Įvairūs lazeriniai šautuvai ir blasteriai šaudo gan taikliai, nesudėtingai ir efektyviai. Autotaikiklis nukreipia lazerio spindulius į priešą, kas labai palengvina mūsų dalią. Norėdami tikslumo, galite perjungti vaizdą į pirmą asmenį, bet tada negalėsite judėti, o tik dairytis arba šaudyti. Taip pataikyti kartais yra lengviau, o dairytis nėr ko — aplinka nėra pakankamai graži, kad būtų to verta.

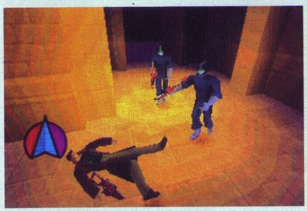
Ginklai visus nebosus (apie bosus vėliau bus kita kalba ;)) tik pribloškia, nubloškia ar parbloškia. Visi šie bendrašakniai žodžiai tinka situacijai apibūdinti, nes ateivis (nesvarbu, kuo ten jis bus pasivertęs) nukris ir gulės apstulbęs, apsvaigęs ar apvirtęs. Viskas priklauso nuo jūsų fantazijos ;). Norėdami, kad „atskraidūnas" nesikeltų ir netęstų veiksmų, turėtumėte prieiti arčiau ir jį neutralizuoti specialiu aparačiuku, kurį visuomet turite kišenėje.

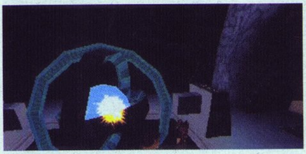
Ginklų arsenalas nėra labai didelis, ir daugelis jų yra panašūs tarpusavyje. Iššauti spinduliai, kaip bebūtų keista, atrodo visai neblogai, mat jų skleidžiama šviesa apšviečia aplinką. Visi šūviai skraido negreitai, todėl be didesnio vargo turėtumėte išsisukti ir nuo priešo paleistų spindulių. Juolab kad jie švyti ir išryškėja tik pilkos aplinkos fone. Bet galit nesijaudinti, priešai nuo jūsų šūvių dažniausiai neišsisuks, nes žaidimo kūrėjai pagailėjo įkrėsti jiems bent kiek proto.

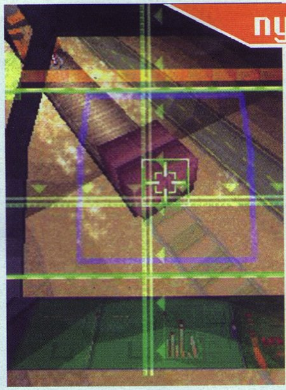
Pats žaidimas iš pradžių gali nustebinti savo kinematografiška pirmo lygio pradžia. Čia kamera įspūdingomis kreivėmis artėja prie veikėjo aprodydama aplinką, o paskui atsistoja į savo vietą už herojaus nugaros. Vėliau šmėkšteli koks šešėlis ir taip po truputį keliamas žaidėjo susidomėjimas. Tačiau pasirodžius ganėtinai neįspūdingiems svečiams iš kitos planetos, susidomėjimas išblėsta.

Žaidimą gelbsti nuostabi muzika, kokią girdime tik geriausiuose PlayStation konsolei skirtuose kūriniuose. Muzika bene tobulai pritampa prie turėjusios vyrauti atmosferos ir skatina žaisti toliau.

Pati žaidimo mintis gal ir nebloga — lygių tyrinėjimas, priešų šaudymas ir gana dažnų, bet, sakyčiau, idiotiškų galvosūkių sprendimas. Jie nėra „idiotiškai sunkūs" ar „idiotiškai nesupran-







tami". Visų pirma, jie yra pernelyg lengvi tai žaidėjų kategorijai, kuriai buvo sukurtas žaidimas. Nors Roswell Conspiracies sukurtas pagal animacinį serialą, žaidimo išvaizda vargu ar tinka mažiems vaikams. Pati žaidimo atmosfera turėtų būti panaši į kokį Max Payne. Žinoma, ji tokia nėra, bet to užtenka, kad žaidimas nebūtų skirtas vaikams, tuo labiau, kad vyrauja niūrios, tamsios, pilkos spalvos.

Taigi tęskime galvosūkių peikimą. Neskaitant pernelyg lengvo galvosūkių lygio, erzins ir pats jų principas — reikės laaabai daug vaikščioti pirmyn atgal, kol įveiksite tokias užduotis, kurias išspręstų ir jūsų šuo. Ta „nueik — pajudink — grįžk — paimk — grįžk atgal — vėl pajudink — vėl grįžk — paimk — panaudok" schema labai vargina, o be šių mislių žaidimas būtų labai trumpas, nors ir dabar negali pasigirti ilgaamžiškumu. Jį įveiksite labai greitai, greičiau nei vidutinį PlayStation žaidimą, o tada galėsite pastatyti į pačią tolimiausią vietą savo žaidimų kolekcijoje. Čia nėra jokių prizinių versijų, papildomų žaidimo režimų ar netgi didesnio sudėtingumo lygio. Tad kam visa tai kartoti?

Žaidimo garsas nėra blogas, veikėjai įgarsinti patenkinamai. Personažų pastebėjimai apie vieną ar kitą objektą skamba labai garsiai, tad turintiems galingesnę garso aparatūrą drebins visą namą, tuo tarpu šūviai, sprogimai, ateivių skleidžiami garsai bei muzika skamba žymiai tyliau.

Bosai. Pagaliau atėjo eilė ir apie juos pakalbėti. Roswell Conspiracies jie pasirodė pakankamai gerai, kad šis žaidimas taptų vertas dėmesio. Kautis prieš bosus yra įdomu, nes daugelį nugalėsite ne begalinėmis lazerių srovėmis, o gudrumu. Būtent dėl bosų verta vienąkart įveikti žaidimą.

Tiesą sakant, yra žaidime momentų, kurie suintriguoja ir pasodina fotelin dar kokiai valandai. Tačiau didžiąją laiko dalį teks pasitenkinti gan monotoniška žaidimo eiga. Kaip bebūtų, prisėsti prie žaidimo bent vieną kartą tikrai galite, juk tam užteks vieno vakaro, tačiau neužmirškite — geresnių už šį nuotykių žaidimų yra pakankamai...

PIRMASIS ĮSPŪDIS	6
SIUŽETAS	6
GRAFIKA	7
GARSAS	9
VALDYMAS	7

IŠVADA

Jei visus geriau įvertintus žaidimus jau pabaigėte arba neturite jų po ranka, vieną vakarą galite praleisti ir su Roswell Conspiracies. Tik būtinai pasigarsinkit savo televizorius...

6 Monotonija

Konspiruotas Žygis

nykus nuotykis

Kalba [aLeLiuMaS]

Roswell Conspiracies

Atrakinti kodų meniu.
Kodą įvesti pagrindiniame meniu greičiau nei per 15 sekundžių: L1, L2, R1, R2, žemyn, R3 (dešinysis analoginis ratukas). Kodas suteiks nesibaigiančius ginklus, galima bus didinti žaidėjų galvas, keisti kameros buvimo vietą, kurti nedidelės trinties režimą, žaisti skrydžio režime bei gauti fakelą. Beje, įvedus kodą atsiras naujas meniu, kurį galima naudoti pauzės metu.
Geriausiojo kodas
Kodą įvesti pagrindiniame meniu greičiau nei per 20 sekundžių: L1, L2, R1, R2, R3, žemyn.

GameShark kodai

Nesibaigianti gyvybė: 800EA55A 0064.
Nesibaigiantys šoviniai: 800961C0 2400.

VA Faktai

Tariami ateivių skrodimai Rosvele

Pagal liudininkų pranešimus, 1947 metais netoli Rosvelo miesto Naujoje Meksikoje (JAV valstija) sudužo NSO. Pranešta, kad šalia nuolaužų rasti ateivių kūnai. JAV Oro pajėgos atliko griežtai įslaptintą tyrimą.

Spėjama, kad ateiviams buvo atliktas skrodimas, bandant ištirti jų prigimtį. Visa tai buvo filmuojama, o filmas neseniai atsitiktinumo dėka rastas, prieštaraujant JAV valdžios valiai ir galiojantiems įstatymams.

Tikruosius Rosvelo incidento tyrimo radinius iki šių dienų kruopščiai slepia amerikiečių valdžia.

Keletas kadrų iš skrodimo Rosvele filmavimo. Butaforija? Spręskite patys :).

ARKADA NE ARKADA, SIMULIATORIUS NE SIMULIATORIUS, O VAŽIUOTI SMAGU.

WRC ARCADE

KŪRĖJAS: UDS
LEIDĖJAS: SCEE
PARDUODAMA: nuo 2002-11-26

Pagaliau! Nors nemanau esąs didelis ralio gerbėjas, šio žaidimo laukiau nuo pat ankstyvo rudens. Gaila, kad jis iki mūsų atėjo gerokai vėliau, nei buvo išleistas, tačiau geriau vėliau, negu niekad. Žaidimas pasirodė sėkmingu laiku, nes visi mėgėjai, žiūrėję didįjį „Paryžius — Dakaras", norės prikišti rankas prie tokio žaidimo. Ne, WRC Arcade nėra apie Paryžiaus — Dakaro ralį, jis apie Pasaulio ralio čempionatą (World Rally Championship).

WRC Arcade, galima sakyti, yra jaunesnis WRC 2: Extreme, išleisto PS2 sistemai, broliukas. Kūrėjai gudriai sugalvojo pavadinime įrašydami žodelį Arcade, taip buvo apsisaugota nuo kaltinimų, kad žaidimas netikroviškas. Sutinku, jog tai dažnai nutinka su lenktynių žaidimais, kai šie nesugeba perteikti greičio ir vairavimo jausmo, bet taip tikrai nėra su WRC Arcade. Šis žaidimas yra smagus ir greitas, nereikalaujantis per daug skrupulingumo. Žinoma, ralio simuliatoriumi jo nepavadinsi, tačiau drąsiai galima vadinti geriausiu, ir turbūt vieninteliu nauju ralio žaidimu, skirtu PSone. Na, nebent sulauktume didžiojo Makrėjaus PSone varianto.

Supakuotas čempionatas

WRC Arcade yra vienintelis oficialus Pasaulio ralio čempionato PlayStation žaidimas. Švedų kūrėjams UDS teko ne tokia jau lengva užduotis — jie turėjo sugalvoti, kaip čempionatą „supakuoti" į ribotų galimybių PSone diską. Reikia pasakyti, darbas pavyko gan neblogai. Pačiame čempionate nedalyvaujame, tačiau žaidimas siūlo lenktyniauti trijuose turnyruose: pravažiuoti kuo greitesniu laiku, susikauti su draugu bei užpildyti čempionato lentelę. Savo džiaugsmui turime 7 oficialius WRC automobilius ir 14 oficialių WRC trasų.

7 automobiliai

Ralio žaidime svarbiausias atributas, be abejonės, yra automobiliai. WRC Arcade siūlo septynis oficialius Pasaulio čempionato modelius. Labai mažai, ar ne? Bet nieko nepadarysi, tenka rinktis bent iš jų. Į trasą išlėkti pasiruošę Citroen Xsara, Ford Focus RS, Hyundai Accent, Mitsubishi Lancer Evolution, Peugeot 206, Skoda Octavia bei Subaru Impreza. Visų automobilių išvaizda atitinka čempionate dalyvaujančius ekipažus, taigi pasigrožėti yra kuo. Automobilių statistikų nedaug (vis tik čia arkada). Juos pasirinkti galime pagal akceleracijos, didžiausio greičio ir vairavimo stulpelius. Visi automobiliai turi skirtingas statistikas, o ir valdomi skirtingai. Pavyzdžiui, su didžiausia pagreitį turinčia Subaru nesunkiai aplenksite visus varžovus, tačiau išsukti posūkiuose bus gan sudėtinga ir dažnai tranksytės, kol neišmoksite laiku ir teisingu kampu pakreipti automobilio. Lengviausiai valdomas ir paklusniausias yra Citroen, tačiau jo akceleracija ir didžiausias greitis — prasčiausi, vis tik teisingai važiuojant viena kitą kompensuoja. Geriausias patarimas: išbandykite visus automobilius (jų gi tiek mažai :( ) ir išsirinkite tinkamiausią sau.

14 trasų

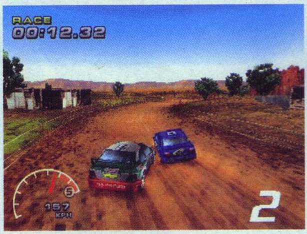
WRC Arcade veiksmas vyksta keturiolikoje oficialių Pasaulio ralio čempionato trasų. Deja, tokio čempionato, koks jis yra tikrovėje, pravažiuoti negalima. Žaidime varžybos vyksta įvairiais režimais ir etapais. Kiekviena trasa yra tikroviška ir turi savo ypatumus. Kraunantis ekranui rodomi trasos duomenys: trasos trajektorija, ilgis, dangos sudėtis, oro sąlygos ir trumpas aprašymas. Kiekviena trasa yra skirtinga ir reikalauja skirtingo važiavimo, kuris dažniausiai priklauso nuo dangos paviršiaus. Teks prisitaikyti prie žvyro, smėlio, purvo ir sniego. Oro sąlygos žaidime gerai parinktos, pavyzdžiui, Švedijoje sninga, Argentinoje lyja, o Suomijoje per žaibus nesimato kelio.

4 režimai, 105 kvadratėliai

Iš pirmo žvilgsnio WRC Arcade siūlo nedaug režimų, nors jų pavadinimai yra įdomūs: Super Special, Time Trial, Grid Race ir VS. Režimai Time Trial ir VS yra gana aiškūs: viename važiuojame per kuo greitesnį laiką, kitame kovojame su draugu. Kitų režimų pavadinimų dar neteko matyti ralio ar lenktynių žaidimuose. Taigi plačiau apie juos.

Super Special, galima sakyti, yra čempionato atmaina. Turime tris skirtingo sunkumo turnyrus: Easy, Medium ir Hard. Užbėgdamas už akių pa-

tiesiog ralis



Kalba [aLeLiuMaS]

WRC Arcade

Pagrindiniame meniu pasirinkite Extra skiltį, joje suraskite Codes ir įeikite. Čia galėsite pagerinti kai kurias žaidimo savybes, įvesdami reikiamą kodą.

Geresnė akceleracija ir maksimalus greitis: EVOPOWER.
Mašinos be važiuoklės: THATSSTUPID.
Skraidančios mašinos peržiūrint ralį: FLOATYLIGHT.
Kamera virš galvos: DOWNBELOW.
Kamera už nugaros: ONTHECEILING.
Paplaukęs vaizdas: WIBBLYWOBBLY.
Haliucinacinis vaizdas: IMGOINGCRAZY.
Atrakinti viską: OPENSESAME.
Atrakinti visus Bonus lygius: GIMMEBONUS.

Gameshark kodai

Turi būti įvestas:
0E3C7DF21853E59E EE8EFC6EBCC3ACAA.
Lėtai einantis laikas:
0E2A4888BCA95A82
DE25A4DABCA99B83.
Narkotinis režimas:
FE25A5DBBCA99B84.
Grandiozinės vagystės (Grand Theft) ralio režimas:
FE25A5DEBCA99B84.
Paplaukęs vaizdas:
FE25A5DFBCA99B84.
Skrendančios mašinos peržiūrose:
FE25A5D8BCA99B84.
Didesnis maksimalus greitis:
FE25A5DDBCA99B84.
Mašinos be važiuoklės:
FE25A5D9BCA99B84.
Teisingo kelio rodymas:
FE25A5D2BCA99B84.

sakysiu, kad lygių sunkumas nėra toks, kaip kituose žaidimuose. Visuose lygiuose priešininkai važiuoja panašiai, tačiau skiriasi vairuotojų skaičiumi ir pravažiuotų etapų kiekiu. Easy lygyje yra keturios trasos ir kovoja šeši varžovai, Medium — 12 automobilių šešiuose etapuose, Hard — 16 automobilių aštuoniuose etapuose. Pradžioje atrakintas tik Easy lygis, tad jį pravažiavus ir patekus į pirmąjį trejetuką atsirakins sunkesnis lygis. Sėkmingai pravažiavus visus sunkumo lygius, gauname papildomą Random lygį, kur galime patys pasirinkti, keliuose etapuose norime dalyvauti (nuo 2 iki 15), be to kaunamės su trim priešininkais.

Kiekvieną Super Special lygį pradedame važiuodami iš paskutinės vietos ir atsilikdami nuo varžovų. Visuose etapuose privalome vytis ir lenkti varžovus vieną po kito, taip pat siekti jei ne pirmos vietos, tai bent jau patekti į pirmąjį trejetuką. Tai nėra lengva, kaip pradžioje gali atrodyti. Gyvenimą labai apsunkina varžovai: jie agresyviai ginasi, ilgai nepraleidžia į priekį, o aplenkus juos, šie visaip atakuoja iš galo. Menkiausia klaida — ir jūs vėl aplenkti. Kiekviename lygyje turite tris „kreditus", kuriuos galima panaudoti kartojant prastai pravažiuotą etapą. Deja, ir jų ne visada užtenka.

Grid Race užima didžiausią žaidimo dalį. Čia teks užpildyti lentelę, susidedančią iš 105 kvadratėlių. Ką tai reiškia? Ogi teks su kiekvienu automobiliu pravažiuoti kiekvieną etapą. Etapai yra suskirstyti sunkumo lygiais po penkis. Įdomu tai, kad į naują etapą galima pereiti tik užpildžius VISUS vieno etapo kvadratėlius, t.y. laimėjus prizinę vietą važiavime. Važiavimai nėra sunkūs, iš viso juose dalyvauja keturi sportininkai. Už įveiktą trasą gaunate taškus, taip atrakindami tolimesnius etapus.

Nustatymai

Nereikia pasakoti, koks svarbus ralio žaidime yra valdymas. WRC kūrėjai tuo pasirūpino: galima rinktis du pultelio išdėstymo režimus arba susikurti savo. Tai išties patogu, tačiau retas žaidimas siūlo tokią galimybę. Automobilį vairuoti nėra sunku (juk arkada :)), jis paklusnus ir reaguoja į kiekvieną paspaudimą. Ralio žaidimo valdymas yra gan specifinis, tad nežaidusiems tokių žaidimų teks šiek tiek pasimokyti, bet ne per daug.

Smagu tai, kad galime kontroliuoti lenktynių metu rodomą informaciją. Kūrėjai suteikė pakankamai laisvės: galime išjungti viską ir važiuoti nematant jokių duomenų, arba įsijungti greičio, apsukų matuoklius, varžovų skaičių, laikrodį bei šturmano pagalbą (vaizdinę ir garsinę).

(Ne)arkada

WRC problema ta, kad tarpusavyje nedera vaizdai ir garsai, tiksliau, jų kokybė. Žaidimo išvaizdai didelių priekaištų nėra, pagal PSone standartus ji tikrai nebloga: automobiliai išvaizdūs, trasos tikroviškos, o oro efektai yra gan įspūdingi. Nemalonu, jog vietomis visko būna per daug, pavyzdžiui, lietus susimaišo su purvu, tykštančiu iš po ratų, o tuomet jau nieko nesimato. Ne ką įžvelgsite ir trenkiant žaibams, bet jie užtat tikrai įspūdingai padaryti, tad neišmeskite pultelio iš rankų :).

Taigi vaizdai dar pakenčiami, bet garsas... tiesiog tragedija! Nors įžanginio filmuko melodija yra gana įspūdinga (prašymas: atsiųskit pavadinimą, jei žinot :)), bet toliau — geriau negadinti savo klausos. Kažkoks rokas sumaišytas su 8 bitų žaidimų garseliais, žodžiu, neįmanoma klausyti. Gerai, kad muzika galima išjungti ir klausytis tik padoriai sukurto variklio garso ir šturmano, nurodančio posūkius. Specialiųjų efektų garsą taip pat reikia sumažinti, nes kai kurie garsai, ypač trenksmas į kitą automobilį (bam! kaip į dėžę :)) skamba baisiai.

PIRMASIS ĮSPŪDIS	8
ĮDOMUMAS	8
GRAFIKA	7
GARSAS	6
VALDYMAS	8

IŠVADA

Arkada tai ar ne, bet žaidimas išties įdomus ir kabinantis. Seniai nejaučiau tokio greičio pojūčio ir seniai nemačiau tokių ralio lenktynių, skirtų PSone.

7 Nice

Ralistas Ryčka

GERI SENI ŽAIDIMAI NEDINGSTA, NESURŪDIJA IR NEUŽSIMIRŠTA... JIE GRĮŽTA!

CAPCOM VS SNK PRO

KŪRĖJAS: Capcom
LEIDĖJAS: Capcom
PARDUODAMA: nuo 2002-07-11

Dviejų kompanijų, geriausiai išmanančių apie 2D kovinius žaidimus, bendras kūrinys Capcom Vs SNK daugiau nei prieš metus pasirodė Arkadose ir Dreamcast sistemai. Deja, tik Japonijoje. Capcom sprendimas perkelti žaidimą į PlayStation platformą susilaukė nemažai kritikos — kam žaidimą kelti į senesnę platformą, o ne į PS2 ar kurią kitą „sekančios kartos" konsolę. Džiugu, kad kompanija vis tik nusprendė išleisti šį klasikinį muštynių šedevrą PSone konsolei.

Pavadinime prikabintas žodelis „Pro" nedaro didelės įtakos žaidimui. Tai tas pats Capcom Vs SNK žaidimas tik su dviem naujais veikėjais ir keturiomis naujomis arenomis. Keista, kad Capcom nepasistengė pridėti kažko daugiau: kelis ekstra režimus arba daugiau veikėjų. Matyt, nusprendė, kad žaidimas ir taip geras, ir ji sėkmingai pirks.

Žaidime rasime 35 kovotojus, kurie buvo Dreamcast žaidime. Ryu, Guile, Chun Li, Iori ir kiti vėl kausis visame savo gražume. Trūksta tik kelių gerų veikėjų: Billy Kane, Andy Bogard ir Blue Mary. Tikėkimės juos išvysti kitoje Vs dalyje.

Žaidime pasirodė nauji veikėjai — Dan iš Street Fighter serijos ir Joe Higashi iš Fatal Fury ir King of Fighters. Iš Dan, kaip visada, nieko gero nelauk, jis yra daugiau pajuokos objektas nei normalus kovotojas. Gaila, kad Joe Higashi nebeturės „Kulkosvaidžio" smūgio, kuriuo taip didžiavosi Fatal Fury žaidime, o kovotojas Chun Li negalės panaudoti „Žaibo" spyrio ir turės tik vieną super judesį. Nors šis kovotojas ir pirmos eilės, jo susilpnėjusios galios — išties nemaloni naujiena.

Keturios naujos aplinkos nėra tokios įspūdingos kaip senesnės. Vietoj šaunių automobilių savartynų, gatvių scenų ir kitų įdomių arenų nauji lygiai siūlo blankias nedetalizuotas aplinkas. Jos nėra blogos, tačiau atrodo tarsi paskubomis sukurtos.

Visa kita žaidime — taip pat, kaip ir seniau. Vieno žaidėjo režime turite pasirinkti veikėjų komandą iš keturių skirtingų eilių. Kovotojams pasirinkti turite keturis taškus. Kiekvienos eilės kovotojas turi skirtingus taškų kiekius. Pavyzdžiui, pirmoje eilėje yra silpni, vieną tašką kainuojantys veikėjai, tokie kaip Dan, King Cammy ir Blanka. Antroji eilė — vidutinė. Čia po du taškus kainuoja Ryu, Mai ir Chun Li. Trečioje eilėje sutinkame bosus: M Bison, Vega, Rugal ir Grese Howard, kurie reikalauja trijų taškų. Už ketvirtosios eilės veikėjus reikia pakloti visus turimus taškus. Čia perkame super kovotojus: Evil Ryu, Akuma ir Orochi Iori.

Dviejų žaidėjų režime eilės dingsta, tad kiekvienam veikėjui galima nustatyti taškų vertę. Nusibodo, kad Blanka yra toks silpnas? Prašau, duodate jam keturis taškus ir pakeliate iki ketvirtos eilės. Tačiau yra vienas „bet". Kaip ir vieno žaidėjo režime, čia turite tik keturis taškus, tad nuo jūsų priklauso, ar turėsite kelis silpnus ar vieną stiprų veikėją. Pradžioje ši sistema nervina, — „kokio velnio čia turiu skaičiuoti, duokit muštis!" — bet keliskart pabandžius, viskas atsistoja į savo vėžes.

Kitas šaunus Capcom Vs SNK Pro aspektas yra groove sistema. Galima rinktis Capcom Groove arba SNK Groove. Jūsų pasirinkimas lems pačią žaidimo eigą. Pavyzdžiui, pasirinkę Capcom Groove gausite super stulpelį, kurį galima pripildyti trimis skirtingais galios lygiais. Energija į šį stulpelį patenka atakuojant ar blokuojant. Superjudesį galima atlikti tik tada, kai užsipildo vienas stulpelio lygis. Užpildžius visus tris lygius supersmūgis tampa ypač galingas ir pribaigia priešininką. Tada stulpelis ištuštėja ir tenka jį vėl pildyti. Pasirinkę SNK Groove, gausite kitokį stulpelį, kuriam pripildyti reikalinga mygtukų kombinacija. Tai gan rizikingas manevras, nes nuspaudę mygtukus esate atviri atakai. Kai kovo-

tojas yra arti mirties ir jo gyvybės stulpelis pradeda raudonai mirksėti, superjudesį galima atlikti daugybę kartų. Sujungę mirksintį raudoną gyvybės stulpelį ir pripildytą supermatuoklį, galėsite atlikti galingus superjudesius.

Abi sistemos turi savų trūkumų ir privalumų. Rinkdamiesi SNK rizikuojate labiau, nei žaidžiant Capcom Groove, tačiau jei laiku spėjate spaudyti mygtukus — priešininkui nebelieka laiko apsiginti. Malonus dalykas yra veikėjų išvaizda krovimosi ekrane: ji priklauso nuo pasirinktos sistemos. Pavyzdžiui, pasiėmę Guile ir SNK Groove, „loading" ekrane matysite Guile paveikslą, kurį nupiešė SNK kūrėjai. Smagu.

Capcom Vs SNK Pro režimai — tokie patys kaip ir Dreamcast versijoje. Dalyvaujate Arcade, Vs, Training, Character Color Edit Price ir Pair Match režimuose. Pair Match panašus į Arcade, tačiau čia kiekvienas veikėjas igauna antro lygio galią. Price režimas skiriasi nuo DC versijos, mat anksčiau beveik viskas buvo atrakinta jau žaidimo pradžioje. Capcom Vs SNK už uždirbtus taškus reikia pirkti papildomus dalykus, kas gali atrodyti nuobodu, tačiau jei žaidžiate vienas, žaidimas tikrai pagyvės.

PSone versija turi vieną nemalonią naujieną — ilgesnį krovimosi laiką. Taip taip, prieš kiekvieną kovą ar veikėjo pasikeitimą reikia kelias sekundes palaukti. Nors šis laikas ir nėra labai ilgas, pamažu tai įgrysta. Na, nieko nepadarysi, taip jau būna, kai tenka aukštesnės kokybės žaidimą perkelti į senesnę PSone konsolę.

Naujasis Capcom Vs SNK Pro nedaug skiriasi nuo Dreamcast versijos. Čia, žinoma, yra mažesnė rezoliucija, mažiau detalių bei specialiųjų efektų, pavyzdžiui, nepamatysite lietaus gatvėje ar sniego kalnuose. Bet yra linksmoji pusė: labai juokingai atrodo Jubei iš Samurai Shodown, kai gatvės lygyje tenka stovėti su išskleistu lietsargiu (negi Capcom buvo sunku išimti skėtį, jei jau panaikino lietų :)).

Labiausiai kūrėjus reikia girti už tai, kad neiškirpo animacijos scenų. Dauguma jų yra PSone versijoje ir puikiai veikia. Matyt, dėl sumažintų aplinkos efektų konsolė sugeba be trukčiojimų rodyti animaciją. Deja, to paties negalima pasakyti apie garsą. Švarios muzikos, balsų ir garso efektų kokybė pastebimai suprastėjo. Viskas skamba duslokai ir kartais išsikraipo. Blogiausia, kad dingo balsai sąjungininkų scenoje. Tikriausiai ir juos teko paaukoti vardan geresnės grafikos.

Capcom Vs SNK Pro — tikrai vertas dėmesio PSone žaidimas. Žinoma, jis negali lygintis su tęsiniu Capcom Vs SNK 2 PS2 sistemai, tačiau norintiems dar nenumesti PSone į kampą — tai tikrai gera išeitis.

PIRMASIS ĮSPŪDIS	8
ĮDOMUMAS	8
GRAFIKA	7
GARSAS	7
VALDYMAS	8

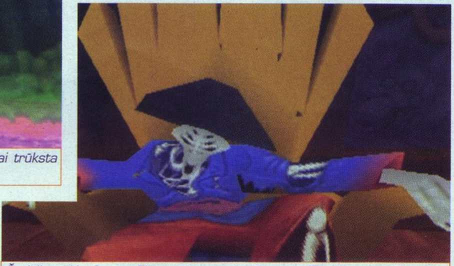
IŠVADA

Dviejų žymiausių muštynių žaidimų herojai atgyja viename žaidime. Tikra kovos paroda.

8 Versus

Ryčka Zangyjevas :-)

Atkreipkite dėmesį, kad kone visuose ekrano stop kadruose košmariškai trūksta detalių ir spalvų... Na, bent jau kadrų sekos greitis padorus.



Štai jis... Kapitonas Flintas visame gražume... (Paaiškiname iš karto, kad žaidimo metu nekiltų papildomi klausimai:-))

DISNEY'S TREASURE PLANET

KŪRĖJAS: Magenta Software
LEIDĖJAS: SCEE
PARDUODAMA: nuo 2002-11-13

Disnėjaus draugija vėl ėmėsi savo formulės: gera knyga, neblogas filmukas ir prastas žaidimas. Tačiau kad ir koks bebūtų žaidimas, jį vis tiek su įdomumu priimame, nes kito pasirinkimo PSone sistemai nėra.

Naujausias Disnėjaus pasiūlymas remiasi neseniai išleistu animaciniu filmuku — klasikinio 1881-ųjų romano „Lobių sala" interpretacija. Robertas Liuisas Styvensonas apie savo šedevrą sakė: „Jei tai nepradžiugins vaikų, jie sugedo nuo mano laikų".

Neabejoju, kad knygą skaitėte visi ir ji daugelį sužavėjo. Deja, žaidimas nesugeba to padaryti.

Palyginkime dvi istorijas. Originali „Lobių salos" istorija pasakoja apie berniuką Džimą, kuris ieško turtų Lobių Saloje. Karališkame laive jis susidraugauja su vienakoju virėju Džonu Silveriu. Toliau seka maištas, kovos, išdavystės ir paslaptys. Gaila, bet dar neteko pasižiūrėti naujojo Disnėjaus filmuko, pagal kurį ir sukurtas žaidimas. Žinau tiek, kad filmukas paremtas ta pačia istorija, tik viskas vyksta tolimoje ateityje. Vietoj paprastų laivų Džimas skraido kosminiais laivais ir turi įvairius įtaisus, pavyzdžiui, skraidančią riedlentę su bure Solar Surfer. (Koks būtų modernus vaikų filmas / žaidimas be tokių modernių madingų dalykėlių?) Džimui reikia išgyventi, išvengti piktadarių ir iš salos pasiimti grobį. Filme ir žaidime šis grobis paslėptas Lobių Planetoje.

Tai ir visas žavesys, kurį sukuria žaidimas. Visa kita — įprastas platforminis žaidimas, tik daugeliu atžvilgių prastesnis. Tendencija aiški: Disnėjaus kompanija baisiai skuba užsidirbti iš reklamos ir filmo, jiems neberūpi kurti įdomius ir smagius žaidimus.

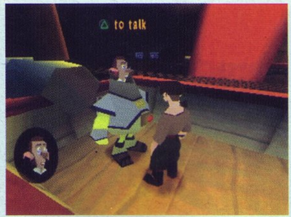
Gražiausias dalykas žaidime — animacinio filmuko intarpai. Vien dėl jų verta tęsti žaidimą ir stebėti, kaip vystosi veiksmas. Deja, scenos yra trumpos ir kartais įdėtos ne vietoj.

Džimo misija — išvaikščioti įvairius pasaulius, Montresor, skraidantį laivą Spaceport ir galiausiai pačią Lobių Planetą. Pakeliui tenka šokinėti, daužyti ir šaudyti objektus bei įvairias kliūtis. Valdydami Džimą rinksite „drublonus" — tai valiuta, už kurią galima pirkti daiktus, brangakmenius, kristalus, diodus, skirtus atidaryti durims, ir kitokius niekus. Kaip ir visuose šio žanro žaidimuose, daiktai dažniausiai bus paslėpti dėžėse ir skryniose, kurias reikia daužyti kardu ar sprogdinti šautuvu. Dėžes, padėtas aukštai, galite išsprogdinti didesnio nuotolio šautuvu. Treasure Planet žaidimas — vis ta pati rutina, kuri ilgainiui nusibosta ir jokie lobiai neberūpi. Gaila.

Žaidimą dar kiek pagyvina mini žaidimai, su kuriais susiduriame keliaudami pagrindiniu siužetu. Lenktynėse su Solar Surfer reikia rankioti objektus ir sumušti laiką, kad galėtum toliau progresuoti. Renkant laikrodžius galima bus prailginti lenktynių laiką. Jei nenorite dalyvauti lenktynėse, šaudymo ir kituose žaidimuose, galite laisvai tęsti pagrindinius nuotykius. Be abejo, teks dažnai susikauti su bosais ir kitais mirtinais priešais.

Kaip bebūtų, žaidžiant Treasure Planet daugiausia laiko praleisite šokinėdami nuo vienų paviršių ant kitų. Džimas turi net tris šokinėjimo galimybes: paprastą šuolį, dvigubą šuolį ir skridimą. Kartą pašokus ir šuolio metu vėl paspaudus šuolio mygtuką, Džimas ore apsiverčia. O pašokus ir paspaudus trikampį, šalia nuolat skrajojantis keistas lašas Morph tampa sparnu, už

O jau tas fonų pilkumas! Nuo kada PSone žaidimai apsiriboja trimis spalvomis?



kurio laikydamiesi galite šiek tiek paskristi. Berniukas sugeba kabintis už paviršių, kurių šokdamas nepasiekia, tačiau tai retai išeina. Kiti jo judesiai yra prasti, netikslūs.

Valdymo tikrai negalima pagirti. Jis yra labai jautrus ir trukčiojantis. Nesėkmės, žinoma, nutinka pačiais reikalingiausiais momentais. Šokinėti ant judančių objektų tampa neįmanoma, nebent pagelbėja sklandymas su Morfu. Visa kita — tik bėgiojimas aplink, dėžių daužymas ir rankiojimas daiktų.

Gan įdomūs yra Treasure Planet bosai. Priešininkus nėra taip sunku įveikti, jei perpranti jų atakos sistemą. Taigi reikia atidžiai stebėti, rasti jų silpniausią vietą ir tuomet pulti. Be abejo, taip yra kiekviename tokio tipo žaidime, bet čia... tiesiog lengviau nebūna. O jei jau susižeisite, galite be vargo susirinkti įvairius sveikatos ir jėgos padidintojus.

Treasure Planet išvaizda verčia nuleisti žemyn akis... iš gėdos. Klaidų be galo daug: objektai nuolat susimaišo, bandant ką nors su jais daryti, arba iš antro plano atsiranda pirmame, vaizdai trukčioja, pats Džimas pusę žaidimo atrodo tarsi miglota dėmė, o dar tas valdymas... Manau, užtenka...

Blogiausia, kad žaidimo pradžia atrodo labai graži ir daug žadanti. Pasižiūrėjus filmuko įžangą norisi tuojau pulti ir ieškoti tos Lobių Planetos. Žaidimo metu taip pat galima atrakinti kitas filmuko ištraukas ir paveiksliukus. Tačiau pradėjus žaisti, viskas išblanksta ir lieka tik vidutiniški peizažai su nelygiais objektais.

Garsai žaidime taip pat prasti. Pagyrimo sulaukti gali tik balsų įgarsinimas. Ypač gerai įrašytas Dr. Droppler balsas, duodantis Džimui patarimus. Pats Džimas daug nešneka, tad teks klausytis neaiškaus murmėjimo ir šūkaliojimų. Dar neteko matyti veikėjo, kuris taip beprotiškai džiaugtųsi, radęs kontrolės punktą: „CHECKPOINT!!! AAAAA!!!" Visiškas beprotnamis.

Garso takelis, rodos, sukurtas visai kitam žaidimui: skamba kažkokia Keltų muzika, kuri kartojasi ir kartojasi, iki kol jos neišjungiate. Aplinkos garsų beveik nėra, nebent Džimas pats ką nors iškrečia.

Pabaigai norėtųsi tiesiog nukirsti — Treasure Planet yra blogas iššūkis ir Disnėjaus filmuko priedas. Nors tokie žaidimai dabar ir tampa madingi, o pasiteisinimui visi kaltina silpnas PSone galimybes, tačiau prisiminkime tokius darbus kaip Crash Bandicoot ir suprasime, kad visi kūrėjų svaičiojimai yra niekingi. Šį kartą Disnėjus dar labiau suskubo kuo greičiau užsidirbti „karštų" pinigų, kurie nubyrės žaidimą išleidžiant kartu su animaciniu filmu. Žaidimas nesiūlo nieko originalaus. Vietoj „didingų nuotykių ieškant lobių planetos", gaunate vidutinišką pasilakstymą ir pasišokinėjimą po gan nykias aplinkas. Vienintelis dalykas, kuris gali paskatinti išbandyti šį žaidimą — tai visiška naujų PSone žaidimų stoka. Ir galbūt gražios animacinio filmuko ištraukos :). Bet tai — viskas. Deja.

Žaidimas labiau primena primityvią lygių kūrimo programą, kurioje šešerių metų vaikas kuria pirmąjį savo žemėlapį...

PIRMASIS ĮSPŪDIS	7
ĮDOMUMAS	6
GRAFIKA	5
GARSAS	5
VALDYMAS	5

IŠVADA

Šį kartą Disnėjus — tiesiog prastas. Arba jiems baisiai reikėjo pinigų, arba jiems jau neberūpi žaidėjai. Gėda.

5

Disney :-(

Disnėjaus pokštų nesupratęs Ryčka

COUNTDOWN VAMPIRES

KŪRĖJAS: K2C
LEIDĖJAS: Bandai
PARDUODAMA: nuo 2000-11-31

Tai žaidimas, kurį turi turėti visi prisiekę siaubo žanro gerbėjai — Countdown Vampires. Jau pavadinimas skamba šiurpiai ir daug žadančiai. Ar žaidimas vertas savo pavadinimo? Tai nuspręsti galėsite patys, perskaitę šį tekstą iki pat paskutinės eilutės. Tačiau reikėtų pradėti nuo pradžios, todėl ir užsiminsiu, ko žaidėjas gali tikėtis prieš dėdamas diską į konsolę.

Iš pradžių bus parodytas trumpas filmukas, "suklijuotas" iš žaidimo eigoje pasirodysiančių videointarpų. Vėliau žaidėjui bus suteikta galimybė rinktis sunkumo lygį ir, tikras saldainiukas, kraujo grupę. Beje, pastaroji nuoroda nėra vien tam, kad pamalonintų kraujo ištroškusius žaidėjus. Nuo pasirinktos kraujo grupės priklausys, kiek stiprūs bus priešai ir pats herojus.

Dar vienas dalykas, apie kurį vertėtų užsiminti aprašymo pradžioje: Countdown Vampires — dviejų diskų žaidimas. Tai jau yra neblogas rodiklis, mat žaidimas nebus pernelyg paprastas, apribotas 700 MB.

Nuo ko viskas prasidėjo...

Atidaromas naujas siaubo tematikos pramogų kompleksas. Milžiniškose patalpose įsikūrė gausybė kazino salių, viešbutis su viduramžių dekoracijomis, kino teatrai, restoranai ir kitos vietos, turinčios patenkinti visų po darbo nuvargusių žmonių poreikius.

Atidarymui žadama surengti nepakartojamą siaubo šou. Prasidėjus keistiems įvykiams, visi lankytojai mano, kad tai minėtoji pramoga ir, nieko neįtardami, žavisi tikroviškais kostiumais. Tačiau zombiams pasklidus po lankytojų minią ir krimstelėjus keletą jų, visiems pasidaro aišku, kas čia per velniava, todėl kyla panika. Vyksta negailestingos skerdynės. Tuo pat metu kyla gaisras ir išėjimai užsiveria šarvuotais vartais. Vaizdas kraupus: daugybė sudegusių ir zombių apkramtytų žmonių lavonų, visur telkšo kraujo balos.

Žaidėjui teks valdyti pramogų komplekso apsaugos darbuotoją. Jis lieka beveik vienas milžiniškame pastate (neskaitant šimtų būtybių iš ano pasaulio), tad eina ieškoti išėjimo ir dar likusių gyvų žmonių...

Svarbiausi momentai

Tai išlikimo–siaubo žanro žaidimas. Jo metu teks susipažinti su keliais herojais, tačiau pagrindinis užsiėmimas bus šaudymas. Ginklų pasirinkimas nėra mažas, o atrodo ir veikia jie fantastiškai, tačiau nieko naujo, ko nematytumėte kituose tokio žanro žaidimuose, neišvysite. Iš dalies žaidimas panašus į Resident Evil, išskyrus pirmąją dalį. Lyginant su RE1, Countdown Vampires žaidimo lauke žymiai daugiau erdvės, didesni žemėlapiai.

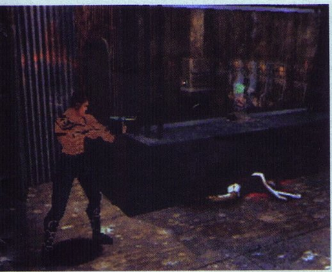
Labai suintriguoja tamsiai apsirengusio žmogaus (ar kas jis bebūtų) staigūs pasirodymai ir tokie pat staigūs dingimai. Rodos, kad jis apie tave žino viską, o tu apie jį nežinai nieko. Kiti veikėjai irgi puikiai pristatyti bei įgarsinti. Kiekvienas turi savitą charakterį, kuriuo pasimėgauti, deja, kūrėjai mums nesuteikė laisvės, nes su kitais veikėjais kalbėsime tik retkarčiais.

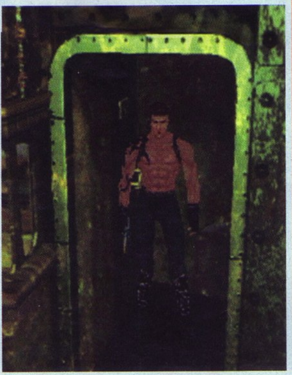
Labai įdomi naujovė, nesutikta kituose tokio žanro žaidimuose, yra tai, kad kazino aparatais leidžiama ir palošti. Išbandyti laimę galima ruletėje, daugelyje skirtingų lošimo automatų ir pan. Už išloštus pinigus leidžiama pirkti įvairių gėrimų, kurie atstato dalį sveikatos. O jei pinigus pralošit — telieka tvirčiau rankose suspausti ginklą ir stengtis pernelyg savęs nekaltinti dėl perdėto manipuliavimo fortūna.

Žaisti teks ne tik pramogų komplekso milžiniškose salėse. Antrajame diske herojus keliaus visai kitoje vietovėje (kad būtų didesnė intriga, apie tai daugiau nieko nesakysiu :)).

Kartais atsiranda gražūs videointarpai, dažnai YPAČ šiurpiai parodantys artėjančius monstrus. Gražiausi filmukai savo išvaizda prilygsta Dino Crisis 2 šedevrams, tačiau jų nėra labai daug.

Žaidimas, atsižvelgus į tai, kad yra dviejų diskų, nėra ilgas. Jam įveikti jums tikrai užteks 15 valandų, o jei per daug neklaidžiosit — ir per 10 pabaigsit.

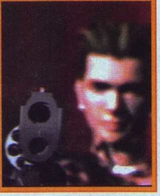




Kalba [aLeLiuMaS]

Countdown Vampires

Norėdami būti Keitho vaidmenyje, vardo skiltyje įveskite Burger, pavardės skiltyje — Chicky.
Norėdami būti Keitho vampyru, vardo skiltyje įveskite Prince, pavardės skiltyje — Darkness.
Paslėptos nuotraukos: vardas — Yuka, pavardė — Kobayashi. Jas galima peržiūrėti mažame kompiuteryje, pirmasis kompiuteris nuotraukų dar neturės. Po kiekvieno perėjimo galima pamatyti nuotraukas, kuriose pavaizduoti kovotojai, tarp jų ir Yuka Kobayashi.
Atrakinti specialųjį režimą: žaidimą pereikite greičiau nei per septynias valandas. Kraujo grupės pasirinkimas (A, B, O arba AB) žaidimo pradžioje turės reikšmės jam įpusėjus. Kraujo grupė lems vampyrų skaičiaus pasirodymą ir jų agresyvumą. Gražesnė žaidimo pabaiga: žaidimo pabaigoje leiskite Geilui nugalėti jus ir pamatysite visai kitokią žaidimo pabaigą.



GameShark kodai

Daug pinigų:
800B3F38270F
Sustabdyti laiką:
800CEB980017
Neribota gyvybė:
800B3F2E0064

Svarbios smulkmenėlės"

Grafika yra gera, aplinka puiki, herojus neprastas, nors man užkliuvo jo eisena. Nesužeistas jis eina taip, tarsi vietoj kojų turėtų medinius kuolus. Taip nutiko dėl nepakankamo kūrėjų darbo su svorių pasiskirstymu. Kita vertus, herojaus judesiai kinta nuo jo sužeidimų stiprumo. Pavyzdžiui, beveik mirtinai užkandžiotas personažas vos paeina, ranka susiėmęs už krūtinės, kita ranka sunkiai velkantis ginklą; mažiau sužeistas veikėjas šiek tiek šlubčioja ir pan.

Aplinka piešta iš anksto, todėl atrodo labai gražiai. Tačiau dėl šios priežasties ir nematome kulkų, sminginčių į sienas, nedūžta langai.

Visame žaidime kameros bus išslapstytos įvairiuose salių kampuose ir šonuose, žaidėjas save galės pamatyti iš įvairių pusių, tačiau pačiam kameros nebus leista reguliuoti. Šiaip kamera beveik nesiskiria nuo kitų tokio žanro žaidimų.

Valdymas gan patogus, herojus puikiai klauso komandų. Problemų gali kilti tik nežaidusiems išlikimo siaubo žanro žaidimų, kadangi reikia gerai jausti kamerų padėtį. Tie, kuriems nėra įprastas nuolatinis matymo kampo kaitaliojimas, gali maišyti puses ir vietoj kairės pasukti į dešinę ar atlikti dar kvailesnius judesius, visai nenaudingus grumiantis su išalkusiais antžmogiais. Tačiau net ir iškart nesusidraugavę su valdymu, prie jo greitai priprasite.

Garsas žaidime taip pat neblogas. Tiesa, viena melodija iki žaidimo galo spėjo man atsibosti, tačiau ją dažnai pakeičia kitos. Ypač didelį įspūdį padarė muzika, skambėjusi įžengus į parodų salę. Patys išgirsit...;)

Muzika, girdima kambariuose, kur žaidimą galima išsaugoti, žaidėją nuramina po visų klaikių įvykių ir skerdynių. Čia jaučiatės saugūs ir galite be baimės nuleisti ginklą ir patraukti pirštą nuo gaiduko.

Visi herojai įgarsinti — tuo galite džiaugtis. Deja, prastokai — galite nebesidžiaugti. Kai kurie herojai kalba, lyg pigiuose serialuose, tačiau ne visi yra prasčiokai :).

Countdown Vampires — geras siaubo žaidimas, turintis labai įdomų ir permainingą siužetą, neblogą grafiką ir muziką, gausybę ginklų, daugybę priešų, nemažai vidutinio sunkumo lygio galvosūkių ir daug daug kraujo...

PIRMASIS ĮSPŪDIS	9
ĮDOMUMAS	8
GRAFIKA	9
GARSAS	8
VALDYMAS	8

IŠVADA

Jeigu jau perėjote visus *RE*, tada pats laikas pradėti *Countdown Vampires*.

9

Brrrr...

Vampyrus galabyjo Žygis

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

KŪRĖJAS:
Vicarious Visions
LEIDĖJAS:
Activision
PARDUODAMA:
nuo 2002-11-22

Žmogus, dėl kurio važinėjimas riedlentėmis tapo smagiausiu PSone užsiėmimu, grįžta jau ketvirtąjį kartą.

Nors PSone jau stovi viena koja kape, yra likę du leidėjų tipai, išleidžiantys žaidimus šiai konsolei. Pirmoji leidėjų grupė turi „gilias" kišenes ir daug žymių žaidimų serijų. Jie gali samdyti kūrėjus, kad šie nupoliruotų dabartinius variklius ir kiek įmanoma juos patobulintų. Antroji grupė — mažesni leidėjai, kurie išleidžia pigius žaidimus. Tarp jų karts nuo karto įsimaišo koks rimtas hitas, sudrebinantis visą PSone pasaulėlį. Activision žaidimą Tony Hawk's Pro Skater 4, be abejo, galima priskirti pirmajai grupei. Ar jis iš tiesų vertas hito vardo, ar yra tik dar vienas perkodavimas dėl pinigų (ar iš gailesčio PSone turėtojams), kaip kad atsitiko su FIFA 2003? Sprendžiant iš jūsų rašytų topų, Tony Hawk's Pro Skater — vienas geriausių praėjusių metų žaidimų.

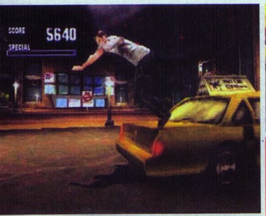
Kaip ir ankstesniuose Tony Hawk žaidimuose, 4-oji reinkarnacija siūlo keletą žaidimo režimų. Pakuotėje yra Single Session, Free Skate ir standartiniai Multiplayer režimai (Free Skate, Horse, Graffiti, Tag and Trick Attack). Pagrindinis, žinoma, yra šį kartą smarkiai praplėstas karjeros režimas, kur reikia įvykdyti nemažai iššūkių, taip keliauti per scenas. PSone versijoje atsisakyta atsitiktinių praeivių paslaugų: jie nebeteikia iššūkių, kaip kad PS2 ir kitų „sekančios kartos" konsolių versijoje. Vietoj to tikslus įprasmina paprasčiausios kabančios ikonos. Žinoma, tai smarkiai pakenkė žaidimo interaktyvumui, tačiau kai kalbama apie ribotas sistemos galimybes, šis „apkarpymas" visai pateisinamas. Kelių žaidėjų, teigusių, kad laikrodis nereikalingas, laimei, jis išmestas. Žinoma, tai suteikia daugiau laisvės pabaigti varžybas ir nėra tokio spaudimo. Galite nevaržomai tyrinėti ir susipažinti su lygių išdėstymu. Tačiau adrenalino ir įtampos mėgėjams, mėgstantiems nuolat jausti į nugarą badantį laiką, šis pakeitimas gali pasirodyti per daug lėkštas ir sukurtas „bailių" prašymu. Nesikarščiuokite, įtampos turėtų užtekti ir be tiksinčių sekundžių.

Žaidime išslapstyta ir daugybė mini žaidimų: skate-tetris ir GTA stiliaus misijomis paremtas iššūkis. Galima pasilinksminti ir kuriant savo riedlentininką skater creator režime. Čia galite „sumontuoti" sportininką iš smulkių detalių: nuo plaukų spalvos iki drabužių. Susikurti galite ne tik sportininką, bet ir visą riedlenčių parką. Iš THPS 3 atkeliavęs 3D Park Editor leidžia pasijusti jei ne architektu, tai bent jau riedlenčių įrangos dekoratoriumi — savo nuožiūra galite išdėlioti įvairias rampas, laiptus ir kitas kliūtis. Visi šie žaidimai privers jus ilgiau išlikti prie ekrano net pabaigus pagrindinį žaidimą.

Išbandytas ir patikrintas valdymas dabar pagerintas ir suteikia tikroviškesnį įspūdį. Galima be didesnio vargo atlikti didesnius ir geresnius triukus, mirtinus čiuožimus. Kūrėjams Vicarious Visions puikiai pavyko perkurti Tony Hawk nešiojamoms konsolėms, ir nenuostabu, kad gimtajai konsolei valdymas pritaikytas kokybiškai. Iš tiesų, vienintelis nepatogumas yra prisitaikyti prie iškreiptos perspektyvos — vaizdas dabar matomas lyg iš šono, o ne iš už nugaros, kaip buvo seniau. Tačiau visi geri žodžiai, kuriais buvo giriami THPS žaidimai, tinka ir čia. O kaip gi su naujais triukais, ar jie pakankamai geri? Išgirtieji stuburo pakreipimo ir persisukimo veiksmai PSone versijoje atliekami kiek sudėtingiau. Juos sunku sudėlioti į vienodą eilę. Teks praktikuotis ir nemažai kartų skaudžiai nukristi, bet kantriausi ir ištvermigiausi pasieks tikrai gerą rezultatą.

Neapsigaukite manydami, jog Tony Hawk's Pro Skater 4 — lengvas žaidimas. Ankstyvieji lygiai paprasčiausiai suvilioja jus savo nesudėtingumu. Žaidimui progresuojant, taip pat kinta ir jo sudėtingumas. Tikslai darosi sukiau įveikiami ir net laikrodžio nebuvimas nepalengvina riedlentininko dalios. Žodžiu, įvykdyti visas užduotis sugebės tik profesionalas.

Kalbant apie profesionalus, žaidime jų yra 14. Be Tony Hawk, išvysime ir kitas riedlenčių sporto žvaigždes: Burnquist, Caballero, Campbell, Glifberg, Koston, Lasek, Margera, Mullen, Muska, Reynolds, Rowley, Steamer, Thomas ir ki-



VA Faktai

Tony Hawk fondas

Tony Hawk 2000-aisiais įkūrė labdaros organizaciją. Jos tikslas — remti ir suteikti fondus aukštos kokybės viešiesiems riedlenčių parkams JAV. Organizacija akcentuoja tokių namų parkų svarbą ir moko bei tikina vietinius valdytojus, kad jie samdytų dizainerius ir konstruktorius, turinčius kokybiškų parkų statybos patirties. Daugumos miestų parkai yra nepatogūs ir nesaugūs. Tony Hawk organizacijos vadovai planuoja padidinti fondus organizuodami įvairius renginius, ieškodami paramos iš kompanijų. Be riedlenčių parkų, organizacija skiria pinigų ir vaikų labdarai.

tus. Šie sportininkai kovoja sudėtingame Pro Challenges režime.

THPS 4 grafika gan įspūdinga ir įrodo, kad badaujantis dėl RAM PSone vis dar gali gaminti gražius vaizdus. Veikėjai juda tikroviškai, o vietovės įvairios ir plačios. Be abejo, kai kuriems lygiams (Alcatraz, London, Shipyard) buvo atliktos tam tikros kosmetinės operacijos ir sumažinti, pakeisti ar visai išmesti jų objektai. Įprastų klaidų sutiksime ir šiame žaidime: riedlentininkai užstringa vaizde, atliekant triuką atsiduria visai kitoje vietoje nei turėtų ir pan. Dar vienas nesmagus dalykas yra netikroviškas žaidimo švelnumas. Tas, kas bent kartą bandė atsistoti ant riedlentės, žino, kad be kraujo ir sunkių sužalojimų neapsieisime. Deja, leidėjai nusprendė gauti E reitingą (skirtas visiems), todėl užuominos apie žiaurumą čia nėra. Štai tau ir ekstremalus sportas.

THPS 4 ir vėl džiugina savo muzika. Activision kaip visada yra gavę gerų dainų licencijas. Žymiausios ir ne tokios girdėtos grupės puikiai supintos į garso takelį, idealiai tinkantį „pasidraskymui" su riedlentėmis. Tik paklausykite: AC/DC, Run DMC, Goldfinger ir kiti „kietos" muzikos atstovai skamba jūsų ausyse ir neduoda nurimti (o būtent to ir reikia). Smagu, kad žaidimas neprilipęs prie vieno žanro muzikos, o leidžia paklausyti įvairių stilių (hiphopo, ska, metalinio roko ar visų trijų lydinio). Beje, čia vėl koją pakiša E reitingo raidelė: dainų lyrika sušvelninta, tad besikeikiančio DJ Run'o neišgirsime. Galite drąsiai leisti paklausyti tėveliams:). Apie garso efektus pasakysiu tik tiek: pabandykite rasti 10 skirtumų su THPS 2. Spėju, kad nelabai pavyks, nes visi efektai nuo 2-ojo žaidimo beveik nepakitę.

Nepaisant tų aukų, kurias ant 32 bitų altoriaus turėjo padėti kūrėjai, THPS 4 yra kietas žaidimas. Iš nuostabos žandikaulių neišsinarinsite, bet kad dar kartą smagiai pasidraskysite su riedlentėmis — garantuojame. Tik nebūkite per daug griežti, kad PSOne dar kiek ilgėliau neiškeltų antros kojos į grabą :).

PIRMASIS ĮSPŪDIS	9
ĮDOMUMAS	8
GRAFIKA	9
GARSAS	9
VALDYMAS	8

IŠVADA

Retas atvejis, kai nepamirštami ir PSone žaidėjai. Geriausia, kad tai ne kaulas, numestas nuo didesnio stalo, o padori (nors ir mažesnė) žaidimo porcija.

9

Tonis!

Sulaužytais pirštais rašė Ryčka

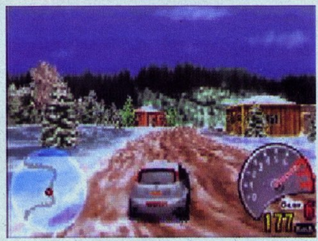
Kalba [aLeLiuMaS]

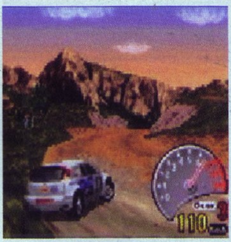
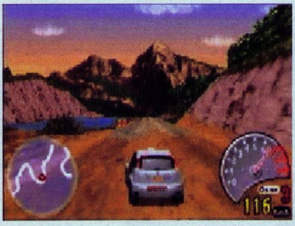
Tony Hawk's Pro Skater

Atrakinti kodų meniu.
Įveikti tam tikrą užduotį: sustabdykite žaidimą ir nuspauskite L1, tuomet spauskite trikampis, kairėn, aukštyn, X, dešinėn, apskritimas, aukštyn, trikampis, kvadratas, kairėn, aukštyn, X. Pakartodami kodą, jį išjungsite.

Norėdami atrakinti kodus turite pereiti turnyrus
Simo režimas: pereikite vieną Pro Challenge.
Mėnulio fizikiniai dėsniai: pereikite du Pro Challenges.
SloMo triukai: pereikite tris Pro Challenges.
Geriausias balansas: pereikite šešis Pro Challenges.
Little Big World lygis: surinkite 100 užduočių taškų.

400 ARKLIŲ IR TURBINA KELNIŲ KIŠENĖJE... SKAMBA KEISTAI? BET TAIP GALI BŪTI IŠ TIKRŲJŲ...



V-RALLY 3

KŪRĖJAS: Infogrames
LEIDĖJAS: Infogrames
PARDUODAMA: nuo 2002 06 21

Ar važiuodami plentu stengiatės pasukti į dulkėtą miško takelį? O gal nerimstate, jei nenuspaudžiate akceleratoriaus pedalo iki pat dugno? Gal visus savo automobilio keleivius sodinate į prieki, grūdate jiems žemėlapį į rankas ir liepiate iš anksto pranešti apie artėjančius posūkius? O gal esate dar per jauni, kad sėstumėtės už tikro automobilio vairo...

Bet kuriuo atveju šis žaidimas skirtas jums, be to, tai pats gražiausias lenktyninis žaidimas GBA konsolei. Taigi laikas pradėti apžvalgą.

Nuostabioji grafika

V-Rally 3 išvaizdą galima lyginti su pirmaisiais PlayStation lenktyniniais žaidimais. Aplinka atrodo puikiai, kai kurios detalės netgi realesnės nei CMR2 (PS) objektai (pvz., miškas).

Automobiliai atrodo tikroviškai, bet nepakankamai, kad galėtų varžytis su galingesnių sistemų mašinų modeliais. Kaip bebūtų, žaidimo grafika — tikras perliukas ir smarkiai lenkia daugybę apdovanojimų surinkusį lenktyninį GBA žaidimą Mario Kart.

Tikriausiai labiausiai būsite sužavėti, kai išbandysite abi kamerų padėtis. Jei pirma atrodo neįspūdingai (tradicinė trečio asmens kamera), tai perjungę vaizdą į vairuotojo akis liksite apstulbinti ir sužavėti GBA galios. Vaizdas vairuotojo akimis — fantastiškas: matysite savo rankas, kurios nepriekaištingai junginės bėgius ir sukios vairą, vaizdas pro langą bus kaip niekad ryškus, tad aplinkos grafika atrodys dar nuostabesnė. Posūkiuose vairuotojo galva iš inercijos linkčios į šonus, matysite mašinos prietaisus, tarp jų ir veikiantį spidometrą. Reiktų paminėti, kad nuo smūgių skils automobilio priekinis stiklas, o tai pridės dar daugiau realistiškumo. Patalpinę kamerą automobilio viduje netgi nematysite visų grafikos klaidų!

Statydamas diskelę į GBA, visai nesitikėjau, kad žaidime bus TOKS greičio pojūtis. Neįsivaizdavau, kad išvis tokį jausmą galima patirti žaidžiant trijų colių dydžio ekrane.

Mažieji–didieji trūkumai

Nors baisių grafikos klaidų išvengta, vis tiek keliose vietose išvysite žaidimo grafikos spragas. Žinoma, jų bus nedaug, nes kitaip nebūčiau pradžioje taip liaupsinęs grafikos apžvalgos. Vis tik klaidos yra klaidos.

Paranojiškas mygtukų spaudymas užklups tada, kai trasose įsirėšite į nematomas sienas. Pasirodo, ties kelio šonais eina nematomos ribos, į kurias atsitrenkę išgirsite garsą, panašų į naujametinio fejerverko sprogimą kanalizacijos šulinyje užvožtu dangčiu. Tuo metu į kelkraštį išvažiuoti visiškai negalėsite.

Beje, kiti garso efektai taip pat nėra labai įspūdingi. Tačiau įsijautę į žaidimą juos pamiršite ir mėgausitės vairavimu. Važiuodami girdėsite automobilio variklio urzgimą ir kitus triukšmingus garsus, būdingus žaidimų automatams. Būsite maloniai nustebinti, kai meniu pradės groti puikios kokybės elektroninė šokių muzika.

Automobilių fizika nestebina, bet ir nenuvilia, jei žinai, ko tikėtis iš tokio galingumo konsolės. Tai reiškia, jog į aplinkos veiksnius automobilis praktiškai nereaguos. Ratai nebelies žemės tada, kai pašoksite nuo ypač aukštų kalnelių. Pakilsite į orą taip aukštai, kad pradėsite abejoti, ar žaidžiate ralį ar skrydžio simuliatorių. Vis dėlto trasų dangos ir padangų sukibimas bus jaučiamas labai stipriai, skirtumo neįmanoma nepajusti.

Apie režimus

Iš viso yra trys vieno žaidėjo režimai: V-Rally, Time Trial ir V-Rally Cross. Taip pat galėsite sujungti du GBA ir mėgautis lenktynėmis su draugu.

V-Rally – pagrindinis žaidimo režimas, kuriame, pasirinkę vieną iš dviejų automobilių, pradėsi-

kišeninis ralio simuliatorius

te karjerą. Lenktyniausite įvairiose pasaulio vietose. Trasoje vienu metu būsite vienas, tad kovosite tik su laiku. Žaidimo eigoje galite tikėtis firmų pasiūlymų prisijungti prie jų komandos. Patys rinksitės savo likimą, todėl žaidimą galima bus įveikti gausybe kelių.

Atvykę į naują šalį, išvysite trasos nuotrauką (tikrą, nufotografuotą vaizdą) ir trumpą vietovės aprašymą. Patikėkite, bus labai keista GBA ekranėlyje matyti nufotografuotus vaizdus.

Tarp rungtynių galėsite remontuoti bei „tiuninguoti" automobilį. Jums bus suteikta laisvė keisti padangas, reguliuoti amortizatorius, stabdžius, vairą, pavarų dėžę, remontuoti kitas svarbiausias dalis. Remontas nesiskirs nuo kitų ralio žaidimų — turėsite tam tikrą kiekį laiko, per kurį galėsite taisyti sugedusias automobilio dalis. Dalims pataisyti reikalingas laikas priklauso nuo to, kiek ta dalis buvo pažeista lenktynių metu ir kiek ji yra vertinga.

Taip pat galėsite susipažinti su informacija apie trasą — orų prognoze, kelio dangos tipu, rungtynių laiku, trasos ilgiu.

Time Trial režimas. Susireguliuojat automobilį ir lenktyniaujat prieš savo vaiduoklį, siekdami naujų rekordų. Nestebina? Ir neturėtų, juk tai yra tradicinis Time Trial, nieko daugiau.

V-Rally Cross. Licencijų medžioklė. Pasirinkę komandą, kuriai atstovausite, startuojate kartu su kitais trim priešininkais ir rungiatės trijuose trasos ratuose. Šį režimą galima vadinti originaliu Arcade režimu, nes visi ralio simuliatoriaus prieskoniai, kuriuos liežuvio galu jautėme V-Rally režime, čia išnyksta. Nebebus nuostabiosios pirmo asmens kameros, nebegalėsite taisyti ir „tiuninguoti" automobilio. Tačiau atrasite Boost funkciją, kuri suteikia automobiliui didžiulį greitį. Du kartus spustelėję akceleratoriaus mygtuką akimirksniu atsidursite prie artimiausio posūkio, o Boost stulpelis sumažės perpus. Kartais ši funkcija ir padeda, bet dažniausiai vingiuotose trasose reikia galvoti, kaip automobilį sustabdyti, o ne kaip paleisti dvigubu greičiu į priekį. Boost stulpelį užpildysite, jei sėkmingai pasirodysite prieš tai buvusiose lenktynėse — kuo daugiau ratų įveiksite pirmas, tuo daugiau boost'o turėsite.

V-Rally Cross režime įvyksta keista dalykas: pašokęs nuo kalnelio automobilis pakyla į žymiai realesnį aukštį nei V-Rally režime. Tai netikėtumas! O jei jau pradėjom apie licencijas, tai ir pabaigsim apie jas. Įveikę tam tikrą rungtynių skaičių, gausite licenciją ir atrakinsite kitos licencijos iššūkį. Štai taip.

Paimkime puikią grafiką, sumaišykime su trim puikiais ir visiškai SKIRTINGAIS režimais, įberkime truputį geros muzikos ir dvi puikias kameros padėtis, gerai iškočiokime ir pamaišykime. Tuomet jau galime neštis laukan ir mėgautis — gavome PUIKŲ ralio perkėlimą į portatyvinę sistemą. Abejingais neliksime.

PIRMASIS ĮSPŪDIS	9
ĮDOMUMAS	9
GRAFIKA	10
GARSAS	7
VALDYMAS	9

IŠVADA

Bent jau kol kas – tai geriausias ralio ir lenktynių žanrų atstovas GBA sistemai.

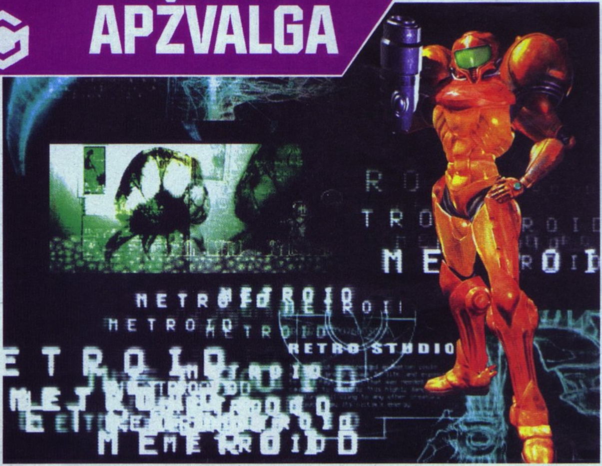
10
Boost!

Ralio maniakas – Žygis

Jis nusipirko GERĄ žaidimą...

...nes turėjo VA PlayStation. Mes visada TAU pasakysim, kuris žaidimas yra GERAS.

Prenumeruok VA PlayStation visuose Lietuvos pašto skyriuose, ir visada rasi tuos žaidimus, kurių Tau reikia!!!



METROID PRIME

KŪRĖJAS: Retro Studios
LEIDĖJAS: Nintendo
PARDUODAMA: nuo 2003 pavasario

PO ILGAI TRUKUSIOS TYLOS ATGIMSTA VIENA POPULIARIAUSIŲ ŽAIDIMŲ SERIJŲ. NINTENDO SUGEBĖJO PERKELTI METROID Į DIDŽIULĮ TRIMATĮ PASAULĮ, KURIS NUSTEBINS VISKO MAČIUSIUS ŽAIDĖJUS.

Metroid visuomet buvo viena žymiausių ir labiausiai gerbiamų žaidimų serijų. Pirmasis Metroid pasirodė NES platformai, vėliau sekė Metroid II, skirtas Game Boy. Šie du žaidimai smarkiai prisidėjo prie Nintendo populiarumo. Jie greitai tapo klasika, tačiau dar didesnio populiarumo netikėtai susilaukė Super Metroid SNES sistemai. Tai buvo ne tik vienas iš gražiausių to meto žaidimų, bet ir turėjo pritrenkiantį stilių ir asmenybę, iki tol nematytą 16 bitų eroje. Nuo tada apie Metroid seriją nieko negirdėti — anonsuota Nintendo 64 versija taip ir nepasirodė. Tačiau Nintendo jo nepamiršo. Atidavę kūrimą Retro Studios komandai, jie nusprendė transformuoti Metroid į 3D pirmojo asmens nuotykių žaidimą. Praėjus aštuoneriems metams po Super Metroid, sulaukėme Metroid Prime GameCube konsolei.

Geriausia Prime apibūdinti kaip Super Metroid žaidimą 3D aplinkoje. Žaidimas lieka ištikimas savo prigimčiai, todėl ir yra labai patrauklus. Istorija beveik identiška, ginklai veikia panašiai. Netgi tokie galios didintojai, kaip morfo kamuolys ar elektros spindulys, liko nesugadinti.

Nuo pat įžanginio lygio jaučiama serijos dvasia: reikia keliauti pro apleistą kosminę stotį, kautis su bosu ir pabėgti per ribotą laiką. Retro ne tik sugebėjo Prime pasaulį padaryti panašų į kitas Metroid serijas, bet ir sukurti jį vientisą.

Kaip ir visuose kituose Metroid žaidimuose, žaidėjams teks tarpžvaigždinės premijų medžiotojos Samus Aran vaidmuo. Šį kartą jos tikslas — surasti Talon IV planetoje nelegalią Zebesian kosminių piratų veiklą ir sustabdyti juos visiems laikams. Dėvėdama savo charakteringą raudonai auksinį galios kostiumą, Samus pristatoma kaip savarankiška ir įvairiapusė asmenybė, tad jos valdymas bus kiek kitoks, nei įprasta FPS žaidimuose.

Jokios kosminės operos istorijos nesitikėkite. Žaidimas įtraukia ne istorijos pasakojimu, bet plačiu, vientisu trimačiu pasauliu, kuris driekiasi priešais jus visomis kryptimis, laukdamas, kol ištirsite jo paslaptis. Paslaptys yra pateisintos: unikalius Samus šarvus sukūrė paslaptingai dingusi į paukščius panaši mokslininkų–filosofų rasė, gyvenusi Talon IV planetoje, kur ir paslėpė savo lobius. Visa tai suteikia užuominą apie įtraukiančius Metroid Prime laimėjimus: jis nepaleidžia iš žaidimo patirties. Toli nusviesta futuristinė technologija ir vaizdingas ateivių pasaulis vaizduojamas labai įtikinamai.

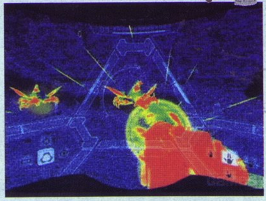
Metroid Prime puikus tuo, kad tai iš esmės yra nuotykių žaidimas pirmojo asmens perspektyva. Kitaip nei šaudyklės, Prime orientuotas į tyrinėjimą ir atradimus. Didžiąją laiko dalį praleisite tyrinėdami nuostabias žaidimo aplinkas ir ieškodami nesibaigiančių Samus kostiumo patobulinimų. Pasitenkinimo laipsnis tiesiog stebina, jau po pirmo galios didintojo patiriame didelį skirtumą ir malonumą. Nintendo sugeba net labiausiai erzinančius uždavinius padaryti vertingais. Žaidimas lieka smagus iki pat pabaigos, bet tampa iššūkiu, ypač per sunkias, tačiau stilingas kovas su bosais.

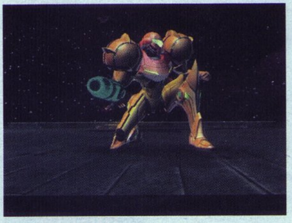
Prime nupoliruotas ir nublizgintas tokiu lygiu, kokio dar nematėme jokiame žaidime. Tai galima pastebėti keliais būdais. Samus įrangoje yra keturi skirtingi antveidžiai, ir visi jie turi būti panaudoti žaidime judant į priekį. Pirmasis — kovos antveidis, kuris yra būtinas normaliam vaizdui. Jis suteikia aiškų nesudėtingą aplinkos vaizdą bei turi radarą, sekantį priešų judėjimą. Visas detales, kurias Nintendo įdėjo į žaidimą, išvysite su sekančiais trimis antveidžiais. Pirmasis iš jų yra vadinamas „skenavimo antveidis". Jis iš esmės ir daro tai, ką sako: juo galima ne tik skenuoti kiekvieną žaidimo priešą ir sužinoti jo silpnas vietas. Skenuojant tokius objektus, kaip duomenų panelės ir technikos daiktai, gaunama informacija apie juos. Informacijos puslapiai automatiškai išsaugojami į žurnalą, kurį galima bet kada perskaityti. Yra būtina 100% užpildyti žurnalą. Tai gal ir įdomi idėja, tačiau Nintendo kiek persistengė prigrūsdama žaidimą tų skenuojamų objektų.

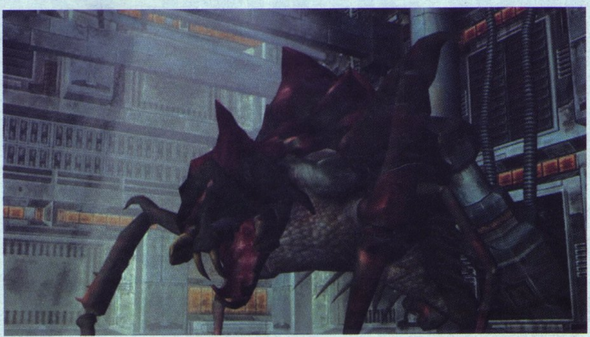
Vėliau Samus randa terminį antveidį, kuris naudojamas gyvų padarų ar energijos šaltinių karščiui aptikti, bei rentgeno antveidį, kuris aptinka nematerialių daiktų iliuzijas.

Antveidžius, kaip ir ginklus, nesunku kaitalioti. Visi klasikiniai Metroid ginklai yra žaidime. Pagrindinis pusiau automatinis galios spindulys staigiai šaudo superkarštos energijos pliūpsnius. Elektros iškrovos spindulys ypač tinka kovoti su energetiniais priešininkais ir įjungiant neveikiančius energijos šaltinius. Ledo spindulys užšaldo priešus jų keliuose, taip jie tampa trapūs ir dūžtan-

FPS







tys. O plazmos spindulys šaudo karštus lavą primenančius pliūpsnius, kurie gali suskaidyti priešus. Samus įgauna savybę pakrauti ypatingai galingą smūgį iš kiekvieno ginklo, be to ji gali šaudyti iš balistinių raketų. Sukombinavus šiuos du atakos tipus, gaunami ypač galingi smūgiai. Priešingai nei kituose Metroid žaidimuose, Samus ginklai nekeičiami, jos arsenalas nuolat didėja, ir visi ginklai lieka taktiškai naudingi žaidimo metu.

Metroid Prime neturi lygių. Tai vienas platus besitęsiantis pasaulis, sugebantis sumaišyti daugybę skirtingų aplinkų, nuo vešlių tropikų, dulkėtų urvų iki ledo laukų ir ugnies ežerų. Žaidimas neturi užsikrovimo laikų nei įjungiant GameCube, nei bėgiojant po Talon IV pasaulį.

Grįžinėjimas atgal yra viena iš blogiausių Prime savybių. Tuoj paaiškinsiu, apie ką čia kalbu. Išvydę priešais save kažkokią kostiumo dalį, dažnai negalėsite jos paimti, kadangi neturėsite ankstesnio patobulinimo. Blogiausia, kad praleidus tam tikrą objektą būtina grįžti atgal ir jį pasiimti.

Nurengus visus gražius drabužius, Prime iš esmės yra patobulinimų rankiojimas. Tačiau jis sukurtas su tiek daug smagumo ir įvairių žaidimo formų bei pašalinių nuotykių, kad pagrindinis siužetas tikrai nesijus linijinis ir nuobodus, net kai tenka dažnai keliauti atgal.

Grafikos srityje Metroid Prime lenkia daugelį naujų žaidimų. Aplinka — tiesiog nuostabi, kiekvienas žaidimo elementas yra detalizuotas ir sklandus. Nuo Samus antveidžių iki senoviško stiliaus priešų — viskas atrodo stilingai ir gyvai.

Garsas taip pat yra aukščiausios kokybės. Ginklai skleidžia tikroviškus ir smagius efektus. Nors žaidime kalbos nėra, priešai klykia ir rėkia visa savo trimate šlove. Muzika vietomis netinka, tačiau didžiąją žaidimo dalį prie žaidimo eigos derinasi puikiai.

Metroid Prime iš tiesų yra rimtas kandidatas į metų žaidimą. Jame yra viskas, ko reikia, kad taptų klasika. Žaidimas įdomus ir iššaukiantis, aplinka energinga ir gyva. Bet kokia baimė, kad Retro galėjo sugadinti seriją, nepasiteisino. Metroid Prime pasiekia visus savo tikslus. Po ilgos pertraukos serija vėl atgimė naujam gyvenimui, ir reikia tikėtis, kad gyvuos dar ilgai.

PIRMASIS ĮSPŪDIS	10
SIUŽETAS	9
GRAFIKA	10
GARSAS	8
VALDYMAS	9

IŠVADA

Vienas iš labiausiai atmosferinių žaidimų, įkvepiantis naują gyvybę ne tik *Metroid* serijai, bet ir pirmojo asmens žaidimams.

9

Finish Him!

Auksu žėrintis Ryčka

SENIAI SENIAI, KAI MES DAR BUVOME SPALIUKAI...

...arba RPG pasaulio pionieriai

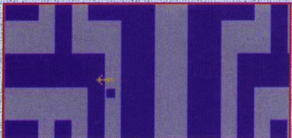
RPG yra bene populiariausias „trijų raidžių" žaidimų žanras (žinoma, dar yra FPS :)). Kas tai per žanras, ir koks jis turėtų būti, diskutuojama be galo daug. Pavadinimas, rodos, aiškus — Role Playing Game, tačiau diskusijos kyla, kokie žaidimo elementai paverčia jį Role Playing. Vieni teigia, kad žaidimas su miglotu siužetu yra „interaktyvus filmas", bet ne RPG, tuo tarpu beveik kiekvieno žaidimo pristatyme leidėjai tikina, kad žaidimas „turi RPG elementų", t.y. „skaičiukų". Tradicinio RPG šalininkai keikia bet kurį žaidimą, kuriame panaudota sudėtingesnė technologija nei pieštukas ir popierius.
Kaip bebūtų, tiksliai atsakyti į klausimą, kas yra RPG žaidimas, negalima. Jų yra tiek daug, ir jie tokie įvairūs, kad vienareikšmiškai apibūdinti sunku. Atsakymas, žinoma, slypi pačiuose RPG žaidimuose, todėl ir norime jums kiek išsamiau papasakoti apie RPG videožaidimų istoriją. Nieko nelaukdami ir pradėsime.

Pirmieji konsolių RPG

Kuris žaidimas buvo pirmasis RPG konsolių istorijoje? Dėl šio titulo ginčijamasi, bet dauguma „žaidimų istorikų" teigia, kad tai buvo *Dragon Quest* (*Dragon Warrior*). Žinoma, nuotykinis *Atari 2600* žaidimas toli gražu nebuvo panašus į jokį mūsų įsivaizduojamą RPG. Čia teko rankioti daiktus ir bėgioti labirintuose išvengiant priešų. Idomu tai, kad žaidimas vyko „viduramžiais" ir turėjo įvairius kvestus. Nepanašu, ar ne?

Nieko stebėtino, kad pirmasis RPG žaidimas atsirado Japonijoje. *Dragon Quest* ir *Excalibur* statytais laipteliais kopė daugelis žaidimų, ir net dabartiniame „aukštų technologijų" amžiuje svarbiausios RPG vertybės išliko tos pačios: viduramžių aplinka, smūgių taškai, atsitiktiniai priešai ir nesibaigiančios aukso atsargos.

Pirmieji japoniški RPG žaidimai neatsiejami nuo tuo metu dominavusios *NES* konsolės. Apžvelkime kelis darbus.



Tai narsus riteris, klajojantis požemyje... Nemeluojame. Iš tikrųjų... (Dragon Warrior)

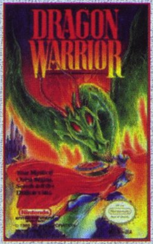
NES RPG žaidimai

Dragon Quest ir *Final Fantasy* išpopuliarino tradicinius „ėjimų" (*turn-based*) *RPG*, o *Zelda* pristatė žaidėjams veiksmo *RPG* žaidimą. Dabar šios dvi kategorijos susimaišiusios, todėl atsirado be galo daug žaidimų, viekiančių įvairiais principais. Labai įdomu pažiūrėti ir palyginti, kokios idėjos buvo naujos tuomet, kokios jų išliko arba ne.

Dragon Quest

Išleistas: 1986 m. Japonijoje, 1989 m. JAV (Dragon Warrior)
Kūrėjas / Leidėjas: Enix

Dragon Quest vadinamas visų RPG žaidimų tėvu ir motina. Daugelis jo savybių nepakeistos naudojamos ir dabartiniuose RPG žaidimuose. Tobulinami ginklai ir šarvai, pagrindiniai ir šoniniai kves-



tai, smūgių ir magijos taškai, auganti burtų sistema, eiliškumu paremti mūšiai, karaliai, riteriai, drakonai ir dar begalės įvairių smulkių dalykėlių — visa tai tapo kertiniais RPG akmenimis. Deja, *Dragon Quest* pasekėjai jau iš pirmojo žaidimo paveldėjo ir blogų genų: bevardį herojų, stereotipinę istoriją (keliuose žaidimuose teko išgelbėti princesę? :)), neryškius veikėjus ir priešus.

Dragon Quest veiksmas — nesibaigiančios kelionės iš miesto į miestą, pokalbiai su nepažįstamaisiais ir kvestų vykdymas. Dažniausiai reikia nusigauti į kokį požemį, surasti kokį daiktą ir atnešti tam, kam reikia. Tuomet gaunate kitą kvestą ir t.t. Mūšiai dažniausiai vyksta vienas prieš vieną. O princesė, kaip bebūtų keista, išgelbėjate ne žaidimo pabaigoje, bet kažkur vidury. Pabaigoje gi tenka susikauti su drakonų valdovu, kuris pasiūlo kartu valdyti pasaulį, o jūs, žinoma, nesutinkate. Kilmingoje kovoje nugalite blogio valdovą. Šlovė bevardžiui didvyriui!

Negalima pervertinti *Dragon Quest* įtakos japonų kultūrai. Vienintelai Pokemonai sugebėjo pasiekti kažką panašaus. Serijos kūrėjai — Akira

„Sakoma, kad princesė buvo pagrobta ir nugabenta į rytus". Cha, cha. Į rytus sakote... Kažkodėl mums atrodo, kad rytuose mes sužinosime apie kalnus šiaurėje. Ten gyvena baaaaisus mėlynas drakonas :-)

RPG žaidimų istorija

Toriyama, kompozitorius Koichi Sugiyama ir direktorius Yuji Hori — tapo žinomais dar net nepasirodžius žaidimui. Populiarumas pakilo iki tokio lygio, kad po trečiojo *Dragon Quest* pasirodymo Japonijoje buvo išleistas įstatymas, reikalaujantis, kad *Dragon Quest* žaidimai pasirodytų savaitgaliais arba per šventes. Pasirodo, vaikai tiesiog neidavo į mokyklą, kad tik galėtų pažaisti.

Final Fantasy

Kūrėjas / Leidėjas: Square

Dragon Quest yra tik pusė Japonijos žaidimo pramonės pyrago. Kitą pusę pripildė *Final Fantasy*.

Ryškiausias naujas *Final Fantasy* žaidimo elementas — veikėjų grupės. Čia valdote keturis veikėjus, kurie vienu metu gali kautis net su devyniais priešais. Tai, žinoma, atveria dideles galimybes strategijai ir sudėtingumui.

Veikėjų ne tik daugiau, bet jie suskirstyti ir į klases: ninzes, burtininkus ir karius. Tam tikros veikėjų savybės didėja priklausomai nuo klasės.

Ginklai ir šarvai jau turi ir savo atributus, o ne vien galios statistiką. Kai kuri įranga turi ir du panaudojimo būdus. Vietoj įprastos magijos fondo, *FF* siūlo aštuonis burtų ratus, kuriuos galima naudoti nuo vieno iki aštuonių kartų.

Final Fantasy pristatė ir dar vieną naują RPG elementą — transportą. Veikėjai ne tik vaikšto pėsčiomis, bet keliauja laivais, kanojomis ir net orlaiviais. Siužetas taip pat išplėtotas. Trumpa santrauka: *Light Warriors* nugali keturias pradines dvasias, vėl uždega keturias šventas sferas, nugali Chaosą ir atneša taiką ir meilę pasauliui. Nors ir paprasta istorija, bet daug įdomesnė už *Dragon Quest* (žinoma, juk gelbėjame pasaulį, o ne kokią tai princesę ;)). Įdomiausia tai, kad žaidimo prodiuseris Sakaguchi žaidimą sukūrė pats, o istorija atsirado tik vėliau.

Apie *Final Fantasy* populiarumą nereikia nė kalbėti — šių žaidimų parduota daugiau nei kurios kitos serijos, o populiarumas ir dabar nesumažėjęs.

Senuose RPG tekdavo vadovautis vaizduote, o ne ekrane matomais vaizdais. Skaitytojams su ribota fantazija pranešame, kad apačioje matomos ne šiukšlių dėžės, o didingos kolonos...

The Legend of Zelda

Išleistas: 1985 m. Japonijoje, 1986 m. JAV
Kūrėjas / Leidėjas: Nintendo

Nintendo genijus Shigeru Miyamoto nusprendė RPG žanrą pasukti kita linkme ir sukūrė veiksmo–nuotykių žaidimą. *Zelda* išvengė lėto ir skaičiais paremto *Enix* ir *Square* žaidimo stiliaus. Čia veiksmas greitesnis, o progresas vyksta ne pridedant veikėjo lygius ar patirtį, o sutei-

Dabar jau tikrai aišku, kur žiūrėjo nykštuko Tuko dailininkai :-]

kiant daiktus, kurie patobulina tam tikrus įgūdžius bei unikalius „širdžių konteinerius".

Žaidimas vyksta didžiuliame pasaulyje, kur kiekviena siena ar krūmas gali turėti paslapti. Nuotykių ieškotojams tenka apkeliauti aštuonis šventus *Triforce of Wisdom* požemius. Žaidėjai ieško paslapčių, kovoja su žiauriais priešais ir bosais, suranda lobius.

Lobiai *Link* suteikia naujų įgūdžių: išmokstate plaukioti plaustais, kopėčiomis persikelti per spragas, šaudyti iš lanko, net naudotis bumerangu. Kiekvienas požemis unikalus ir siūlo naujus iššūkius. Čia reikalingi visi *Link* įgūdžiai ir daiktai. Prieš susikaunant su bloguoju Ganonu, teks išmokti valdyti visus įmanomus kardo, skydo ir įrangos atributus.

Pagrindinis *Zelda* skirtumas nuo *turn-based* RPG žaidimų tas, kad vietoj tobulėjimo žaidimas akcentuoja klajojimą ir tyrinėjimą. Pirmasis veiksmo RPG žaidimas įkvėpė daugelį dabartinių žaidimų kūrėjų.

Crystalis

Išleistas: 1990 m. JAV
Kūrėjas / Leidėjas: SNK

Ne kiekvienas RPG žaidimas gali sukelti revoliuciją. *Crystalis*, kaip ir daugelis kitų žaidimų, buvo dar vienas geras klasikinis RPG, kurio negalima pamiršti. *SNK* spėjo sukurti keletą gerų žaidimų *NES* sistemai, prieš pereidama į savo *Neo Geo* sistemą.

Crystalis yra tarsi *Legend of Zelda* ir *Final Fantasy* mišinys. Žaidime veikėjas turi dvi puses. Jis, kaip ir *Zelda*, žaidime šokinėja, laksto požemiais ir kardu mojuoja priešams. Kaip ir *Final Fantasy* žaidimas, šis turi be galo daug įvairių daiktų ir burtų: keturi kardai, apyrankės, skydai, gydantys, žeidžiantys ir net keičiantys išvaizdą burtai bei daugybė kitų naudingų dalykėlių. Tenka keliauti po miestus, kurių gyventojai, mėgstantys paplepėti, tuoj paprašys įvykdyti kokį papildomą kvestą.

– Ta ta tam...
– Gal galiu padėti?
– Taip, nežinau, kuriuos šarvus pirkti. Jei pirksiu brangius, žmona sakys, kad išlaidauju, jei pigius, drakonas įrodys, kad taupau ne ten, kur reikia...

Tarp kitų RPG pavyzdžių *Crystalis* išsiskiria savo išvaizda. Grafika ryški ir spalvinga, dauguma požemių puikiai tekstūruoti, pripildyti suktų koridorių. Žaidimo istorija pateikiama naujai: technologijos suniokotas pasaulis sugrįžta prie savo pirminių šaknų. Dabar jau šaldymo kameros egzistuoja kartu su skraidančiais rūmais ir kalnų tvirtovėmis. Įdomu... ir keista... ir pilna fantazijos...

Crystalis buvo tikras ir beveik vienintelis *SNK* hitas RPG stiliumi. Prieš tai kompanija nebuvo išleidusi RPG žaidimo, o vėliau sugebėjo sukurti tik vieną Japonijoje išleistą RPG darbą *Samurai Shodown*. *NES* technologinė magija, rišli žaidimo eiga ir aibės galimybių sukūrė smagią kelionę.

Kiti NES RPG

Faxanadu

Išleistas: 1988 m. JAV
Kūrėjas: Falcom
Leidėjas: Hudson Soft

Falcom RPG pasaulyje labiausiai žinomas kaip *Ys* kūrėjas, tačiau prieš tai jie sukūrė *Faxanadu* — „šonu slenkantį" (*side-scrolling*) veiksmo RPG. Šokinėjate ir skinatės kelią pro Vienuolikos Pasaulių Medžio šakas ieškodami medžio mirties paaiškinimo. Daugelis žaidimo gyventojų turėjo portretus, o tai — gražus ankstyvo žaidimo bruožas.

Faxanadu žaidime yra įdomesnė ir rangavimo sistema: vietoj to, kad pakiltumėte iki 10 lygio, čia tampate Myrmidonu. Didelis ginklų, šarvų ir burtų pasirinkimas taip pat lėmė šio ankstyvojo žaidimo smagumą ir sėkmę.

Atrodo, kad visi seni žaidimai vienodi, tačiau mes vis dar pamename diskusijas su kaimynais apie pažangią 8bit žaidimų grafiką...

Magic of Scheherazade

Išleistas: 1989 m. JAV
Kūrėjas / Leidėjas: Culture Brain

Šis įdomus žaidimas buvo pirmasis bandymas sukurti mišinį iš *turn-based* ir veiksmo RPG žaidimų. Jau iš pavadinimo galima nuspėti, kad veiksmas vyksta Rytų pasaulyje. Jaunam herojui tenka gelbėti (ir vėl :)) princesę Šachrazadą iš piktojo burtininko Sabarono nagų. Penkiuose skirtinguose laikotarpiuose kaunatės žiauriuose mūšiuose tiek paremtuose ėjimais, tiek tiesioginiuose. Prie jūsų grupės iš įvairių laikotarpių prisijungia net aštuoni nariai, padėdami kovoti ir siekti tikslo.

Magic of Scheherazade buvo vienas pirmųjų žaidimų, pasiūlęs komandines atakas. Norėdami atlikti galingą puolimą, galite sujungti savo ir komandos draugų jėgas.

Tęsinys kitame numeryje...

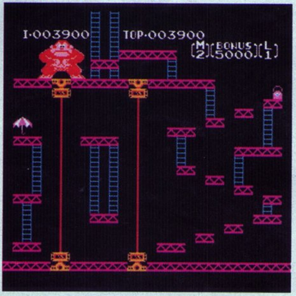
Žaidimų ir konsolių techninėse charakteristikose bei aprašymuose dažnai randame sutrumpinimų, nesuprantamų angliškų frazių. Nemažai angliškų žodžių vartojame kalbėdami apie žaidimus ar konsoles. Kad visi viską suprastų, dabar bandome gaivinti, trečiąjame VA PlayStation numeryje startavusį VA žodynėlį (jis išnyko dėl vietos stokos, o dabar vietos truputį turime :-)).

V.A. ŽODYNĖLIS

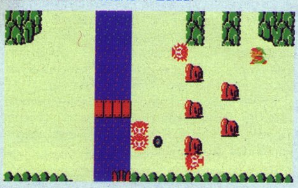
ABI
Audio Binary Interface sutrumpinimas. Dažniausiai vartojamas kalbant apie Nintendo žaidimus. Audio binary Interface atsako už muzikos ir garso efektų kontrolę.

Action Game
Veiksmo žaidimas. Vienas seniausių žaidimo žanrų. Paprastas veiksmas, suprantamas valdymas, aiškus siužetas (arba iš viso jokio siužeto). Laikui bėgant veiksmo „grynuoliai" tapo vis mažiau populiarūs, tad atsirado daug papildomų žanrų. Pastaruoju metu sunku rasti tikrą veiksmo žaidimą, nes dabar žaidimo žanrui nusakyti neužtenka vieno termino.

Paprastame veiksmo žaidime valdomas personažas gali bėgti, šokinėti, ritinėtis ir t.t. kliūtis jis įveikia fizine jėga, retai kada pasitiki proto galiomis. Žanro pradininkais galima pavadinti Donkey Kong ar Jumping Flash.



Action–adventure
Šio žanro žaidimai panašūs į veiksmo žaidimus, tačiau čia pasitikima ne tik fizine jėga, bet ir protu. Veiksmo–nuotykių mišinys dažnai siūlo galvosūkių, paprastai visai lengvų (tam tikra tvarka paspausti mygtukus, patraukti svertus ir t.t.), tačiau būna ir sudėtingesnių, pavyzdžiui, išklausius kokią nors istoriją ir supratus potekstę, įveikti lygio bosą ir pan. Žanro pradininkai — visiems žinomi Mario ir Zelda.



AI (Artificial Inteligence)
Dirbtinis intelektas. Algoritmų ir instrukcijų mišinys, suprogramuotas tam, kad žaidimo veikėjai imituotų gyvų padarų veiksmus.

AL (Artificial Life)
Trumpai sakant, AL yra AI priešpriešа. Kol AI siekia simuliuoti realaus pasaulio elgesį, AL pradeda nuo labai paprastų taisyklių ir sistemai leidžia pačiai mokytis toliau. Pirmas komercinis žaidimas, naudojantis AL yra Anark kompanijos Galapagos, tačiau sklando gandai, kad ruošiami keli RPG, kurie remsis AL.

Amiga
Tai viena seniausių videožaidimų konsolių, deja, taip ir nepasiekusi europos. Ją sukūrė R.J. Mical ir David Needle, iš pradžių kūrę specialius priedelius Atari 2600 sistemoms. Kiek vėliau jie sukūrė nuosavą konsolę Amiga, kurią išleido kompanija Commodore (tiesą sakant, Commodore, vos pasirodžius Amiga, nusipirko R.J. Mical ir David Needle kompaniją). Deja, šis kompiuteris netapo populiarus.

Analog
Papildomas informacijos tiekimo būdas. Pavyzdžiui, mūsų mėgstamas vibracijos režimas ir analoginės vairalazdės PlayStation valdymo pulteliuose.

Arcade
Užsienyje šiuo žodžiu vadinami žaidimų automatai: ir paprasčiausi Pinball serijos žaidimai, ir sudėtingesni, pavyzdžiui, Time Crisis.

Ardace Conversion
Žaidimų automatai, kuriuos galima naudoti ir namuose. Nuo paprastų Arcade automatų dažniausiai skiriasi tuo, kad neturi skylučių monetoms įmesti. Be to, paprastųjų Arcade grafikos ir garso kokybė dažnai būna prastesnė.

Arcade Game
Seniau taip vadindavo žaidimus, sukurtus žaidimų automatams, tačiau dabar vis daugiau tokių žaidimų kuriama konsolėms. Dažnai tai nepatobulintas, tik perkeltas arkadinis žaidimas, tačiau tokie perkėlimai — arkadinių žaidimų žanro pradžia. Beje, pastaruoju metu atsiranda ir tokių Arcade žanro žaidimų konsolėms, kurių automatuose nėra.

Arcade Perfect
Žodžių junginys, dažniausiai naudojamas norint apibūdinti nepriekaištingai iš automato į konsolę perkeltą žaidimą.

Atari
Bene pirmieji namų žaidimų kompiuteriai:

Atari 400/800 — pirmoji namų žaidimų kompiuterių linija su 3Mhz procesoriumi, pagaminta 1979 metais.

Atari 600/800 XL — 1983 metais ileisti 8 bit kompiuteriai. i versija veikė jau 256 spalvų režimu, turėjo keturis garso kanalus, o žaidimai buvo įrašomi į diskelius.

Atari VCS/2600 — pirmoji pasaulyje videožaidimų konsolė, sulaukusi milžiniško pasisekimo. Šios konsolės jau turėjo 128 RAM, žaidimai buvo parduodami specialiuose kartridžuose. Šiomis dienomis grafiškai primityvūs žaidimai buvo itin populiarūs devintojo dešimtmečio pradžioje. Žodžiu, Atari kompanija (Atari buvo Warner Bros padalinys, o šiuo metu atgimsta jau po europiečių Infogrames sparneliu) tais metais gavo milžinišką pelną. Deja, rinkoje pasirodė per daug nekokybiškų žaidimų, taigi 1984 Atari patyrė nuosmūkį.

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS

Kalendorius

vasaris

13	Mortal Kombat : Deadly Alliance	Muštynės
13	Sword of the Samurai	Veiksmo
14	Contra : Shattered Soldier	Veiksmo
14	Gio Gio's Bizarre Adventure	Nuotykių
14	Midnight Club II	Lenktynės
14	Space Channel 5, Part 2	Muzika
14	Shrek Super Party	Nuotykių
15	Inspector Gadget	Nuotykių
15	Tomb Raider : The Angel of Darkness	Veiksmo
21	ATV Quad Power Racing 2	Sportas
21	Run Like Hell	Veiksmo
21	Grappler	Veiksmo
21	Wild Arms 3	RPG
21	Macken Shao	Veiksmo
21	Dark Angel	Nuotykių
21	G Surfers	Sportas
28	Dungeons & Dragons Heroes	Nuotykių
28	Frogger Beyond	Platforma
28	Pac-Man World 2	Platforma
28	Paris Dakar Rally 2	Lenktynės
28	Silent Hill 2 : Director's Cut	Nuotykių
28	Jimmy Neutron, Boy Genius	Nuotykių
28	Tom & Jerry: War of the Whiskers	Nuotykių

kovas

07	Vexx	Platforma
07	Rugrats: Royal Ransom	Nuotykių
07	Dr. Muto	Nuotykių
07	All-Star Baseball 2004	Sportas
07	NHL 2K3	Sportas
07	Tenchu 3 : Wrath of Heaven	Veiksmo
07	Casper Spirit Dimensions	Nuotykių

V.A. Skaitytojo kuponas

nr. 0030202

Šį kuponą galima užpildyti ir atsiųsti į redakciją adresu: p.d. 2023, LT-3000 Kaunas, arba nunešti į artimiausią „Lietuvos Spauda" kioską.
Kartu su kuponu galima siųsti laiškus ir dovanas. Ačiū.

MANO KLAUSIMAS REDAKCIJAI: ____________________

MANO SKELBIMAS: ____________________

NORĖČIAU ŠIŲ KODŲ (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą): ____________________

NORĖČIAU PILNO ŠIO ŽAIDIMO PRAĖJIMO (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą): ____________________

VISA KITA (papeikimai, sveikinimai, pastabos, pasiūlymai ir visos kitos mintys): ____________________

MANO VARDAS, PAVARDĖ, ADRESAS IR TELEFONAS (būtina parašyti): ____________________

V.A. Skelbimai

Parduodu *PSOne*: 1 pultelis, 2 atminties kortelės ir 26 žaidimai. Kaina — 400 Lt. Tel.: (8 682) 11695, Justas.

Vilniuje parduodu *PS* ir *PS2 CD*. Kreiptis tel.: 2342884, mob. tel.:+37061385202, el. paštas: trigubas-x@freemail.lt, tik vilniečiams. Vytas.

Parduodu originalų *PS2* žaidimą *GTA: Vice City* (200 Lt). Tel.: (8 681) 65562, Denis, Vilnius.

Pirksiu *Gameshark*, parduodu *VA PlayStation plakatus*. El. paštas: kristijonas2002@yahoo.com

Noriu parduoti: *GTA*, *Warpath Jurassic Park*, *Spider Man 2* žaidimus. Tel.: (8 615) 24685 Marijus.

Parduodu *PS* žaidimus: *GTA 2*, *Tekken 3*, *World's Scariest Police Chases*, *Tony Hawk's Pro Skater 4*. Tel.: (5) 2798888, Jurijus.

Parduodu 6 originalius *PS2* žaidimus. Kainos nuo 70 iki 120 Lt. Arba keičiu į kitą originalų žaidimą. Fanams gyvenantiems Palangoje, Kretingoje ar Klaipėdoje. Tel.: (8 680) 88153, Aidas. Skambinti po 21 val.

Parduodu *PlayStation: 2* valdymo pulteliai, atminties kortelė. Tel.: (8 422) 65279, Darius.

V.A. Gandas

NAUJA GERIAUSIA KONSOLĖ?

Technologijų kompanija Infinium Labs Corporation paskelbė, kad kurs ir reklamuos naują žaidimų konsolę, kuri įveiks Xbox, PlayStation 2 ir GameCube.

Kompanija planuoja paleisti į rinką naują žaidimų konsolę ir klientams suteikti tokių galimybių, kurios neprieinamos dabartinėje rinkoje. Konsolė pritrauks tikruosius žaidimų gerbėjus ir aukštos kokybės technologijų mėgėjus. Ši ateinančios kartos žaidimų konsolė sukurs stiprią ir klaidų nedarančią sistemą, kuri leis žaisti žaidimus „pagal pareikalavimą", išsinuomotus žaidimus, demo versijas ir gauti patobulinimus. Kaip teigia kūrėjai, konsolė nuolat naudos plačiajuostį interneto ryšį. Kartu ji bus pakankamai paprasta, tad ja naudotis galėtų ir jaunesnio amžiaus žaidėjai.

Infinium Labs kompanija yra sudaryta iš įvairių specialistų veteranų, praeityje išgarsėjusių kaip didžiulių kompanijų ir sudėtingos architektūros, palaikančios elektroninės komercijos ir verslo programas, kūrėjų. Sujungę Telco, Data Communications, Digital Rights Management, Software Development and Security, vadovų komanda sutelkė unikalų savybių komplektą, kad sukurtų stipriausią ateinančios kartos konsolę ir pristatytų ją rinkai.

Infinium Labs žaidimų konsolė darbiniu pavadinimu Phantom yra išskirtinės technologijos dizaino ir siūlo lengvą panaudojimą įvairiems žaidėjams.

Pagrindinės savybės:

- greičiausia rinkos konsolė
- plačiausias iš anksto pakrautų žaidimų pasirinkimas
- skirtingų platformų jungimo galimybės
- išskirtinis dizainas ir architektūra
- pažangūs priedai ir belaidės galimybės
- on-line prisijungimas multiplayer žaidimams
- daugybė patobulinimų ir jų valdymas
- demo žaidimai prieš perkant ar užsisakant
- žaidimai pagal pareikalavimą
- žaidimų nuoma

Pažangi sistema žaidimų kūrėjams ir leidėjams suteiks saugią ir efektyvią programų platinimo sistemą. Infinium Labs siekia, kad žaidimų kūrėjai ir leidėjai, naudodami jų sistemą gautų didesnį pelną.

Infinium Labs sukūrė prototipus ir tikisi apie naują konsolę plačiai papasakoti kovo mėnesį. Pasiūlyti konsolę JAV vartotojams jie ketina lapkričio mėnesį.